**聚焦** 展望未来家庭
蛋壳智能机器人平台初探

**评游** 求生指南2
失控的变革




# 大众软件

10

2016年10月

读 我 懂 你 ， 悦 享 应 用 娱 乐 未 来

## 专栏评述

中国文字冒险游戏的现在与未来

**专题企划**
天坑是怎样炼成的
——《星际公民》的那些事

**前线地带**
泰坦降临2
骑马与砍杀2：领主

**评游析道**
航海王：燃烧热血
拳皇14 / 核心重铸

**游击九课**
《策略迷宫》：军神集结，策略三消
《阴阳师》：失忆晴明的漫漫后宫路

ISSN 1672-0148
10
9 771672 014022
国内统一刊号 CN45-1304/TP





## 应用聚焦
## 蛋壳智能机器人平台初探

# P19

蛋壳机器人可以说是目前内地最成熟实用的可动式家用陪伴机器人之一，更重要的是，它还具有强大的软硬件扩展能力，软件部分更是完全开源的。智能、开源和扩展能力，已经为我们早就造就了不少成功的产品，同样秉持这一思路的蛋壳机器人，是否能带给我们惊喜呢？

## 专栏评述
## 中国文字冒险游戏的现在与未来

# P26

与日本和美国这两个ACG产业非常发达的国家比起来，中国的同人游戏可能并没有这两个国家的同人游戏那么丰富多彩，不过中国的ACG爱好者们同样为玩家创作了不少非常好玩的同人游戏，这其中的代表之一，应该就是创作《囧魂》的四块二茶会了。

2016年10月 总第493期

# 本期目录


### 新品初评
**4 经典全能——戴尔P2417H显示器**
5 千元显卡新力量——华硕ROG STRIX-RX460-O4G-GAMING
7 全天候哨兵——网件爱洛摄像头
8 稳定图像助力电竞——戴尔S2417DG显示器
9 最强消费级硬盘——希捷酷鱼Pro 10TB硬盘
10 金属灯光协奏曲——雷神K75B蓝血人机械键盘

### 应用聚焦
**12 从零开始走入VR世界（2）——新兵入门四天训练**
19 展望未来家庭——蛋壳智能机器人平台初探
24 软件指南：杂七杂八

### 专栏评述
**26 中国文字冒险游戏的现在与未来**
30 外媒：AR才是VR市场的未来？
31 外媒：THQ Nordic改名换姓为哪般?
32 我们爱装X
33 亚洲主机第二大市场之惑

### 34 要闻闪回

### 大众特报
38 无盘能敌！HyperX Predator PCIe SSD高级玩法
39 如何选择DDR4内存的频率和容量
40 HyperX生态圈的背后：电竞推动游戏外设大产业
41 中端高性价比显卡利器：AMD Radeon RX 470深度解析
42 优朋明艺助力私人影吧正版时代来临
43 又双叒叕 明基教育解决方案再出扛鼎新品
44 微软识花：精细物体识别是怎么做到的
45 卡巴斯基实验室受邀出席2016首届国际反病毒大会
47 电竞激情 引爆重庆“技嘉·京东杯GTL2016”西区决赛完美谢幕
49 被杨永信改造的孩子们

### 专题企划
**55 天坑是怎样炼成的——《星际公民》的那些事**

### 前线地带
**60 超酷科幻机甲射击：泰坦降临2**
62 “骑砍”续作重装归来：骑马与砍杀2：领主

## 专题企划

## 《星际公民》的那些事

# P55

《星际公民》究竟是怎样的一款游戏？怎么会引发如此疯狂的追捧和砸钱？有人说，它是一个伟大的梦想，一个能让所有游戏玩家们目瞪口呆的梦想。也有人说，它是第九艺术的终极完美之作，一件无愧于上亿美元众筹资金的珍品。但也有人说，这是个无穷无尽的吸金天坑。

## 游击九课

## 阴阳师

# P98

作为日本特有的职业文化，阴阳师一直活跃于各大作品。网易的《阴阳师》起初也是以二次元阴阳师文化作为噱头进行宣传，然而开服过去一个月，这款手游早已突破了小众的宅民，不仅短时间内频频爆区，在微博上的网红地位也毋庸置疑，而你的某些好友可能突然就默默进了这个坑……


### 评游析道

65 OP粉丝向的佳作：航海王：燃烧热血

68 除了长得丑，看起来一切都很好：拳皇14

72 核心只铸一半，同志尚需努力：核心重铸

75 一场来自大海的演出：智慧之海

78 集中尸力征服世界：恐怖僵尸之夜

81 失控的变革：求生指南2

83 平凡火车司机“拯救”世界的故事：最后一站

85 开放世界的一次失手——谈《国土防线：革命》和《镜之边缘：催化剂》

### 游击九课

89 《玛尔什的迷宫》《地下城物语》：翻格子的乐趣，手机上的Roguelike

92 《蝙蝠侠：阿卡姆地下世界》：反英雄上位，小丑也可以当主角

94 《异形地带：突袭》：用爽快的射击来讲故事

96 《策略迷宫》：军神集结，策略三消

98 《阴阳师》：失忆晴明的漫漫后宫路

100 《战场双马尾》：当我们肝我们肝什么

102 《啪啪三国2》：当我们玩2代，我们玩什么

104 《妙战天下》：五脏俱全的韩式数值养成

106 《宇宙少女舰队》：一种皮肤两个游戏

107 《美妙天堂》：大友福音粉丝向手游

108 《古董旅馆》：披着解谜推理外衣的亲情伦理剧

109 《鲁迅群侠传》：有缺点的战士终竟是战士

110 中国手游有能力进行文化输出吗？

114 日本玩家是怎么看国产手游的？

116 付费手游到底死没死？

### 极限竞技

118 ByuN夺冠，坚持总有出头天

### 龙门茶社

120 只是好玩就可以了吗？

### 游戏人生

124 巫师 第一章

### 读编往来

126 微博留言

### TOPTEN

127 大众软件手机功能关注度调查






# 戴尔P2417H显示器

■ 魔之左手

炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★★
性价比：★★★★☆

◆戴尔（Dell）◆已上市◆1749元◆附件：电源线、DisplayPort连线、VGA连线、USB连线、说明书、质保证书、驱动光盘等
◆推荐：普通办公、娱乐用户和玩家等
◆咨询电话：400-600-6655（支持热线）
◆相似产品：戴尔P2414H、三星S24E650PL等

戴尔商用级显示器以其成熟的设计、较强的性能、出色的性价比，成为很多商务和家庭用户的首选，在目前最受欢迎的24～27英寸规格下，戴尔最近又推出了其新的商用产品——P2417H和P2717H，两者除了面板尺寸外，其他性能几乎完全一致。







P2417H采用戴尔一贯的方正沉稳外形，使用23.8英寸IPS面板，分辨率为1920×1080。它虽然没有采用极致的“无边框”式设计，但其10mm左右的边框也并不算宽，加上无黑边的显示方式，也很适合组建多显示器系统。P2417H侧面亦比较薄，边框厚度仅有15mm，背部呈弧形以容纳内置变压器等组件





P2417H配置的戴尔显示器标准支架易于装卸、结构简单，但功能齐全，可左右旋转、俯仰、垂直升降，以及屏幕90°旋转，并且带有一个约束连线的圆孔（见题图）。屏幕进行90°旋转后既可以用于阅读竖直排版的图文，也可以用来构建不同姿态的多显示器，还便于连接线缆



P2417H支持戴尔ComfortView功能，能过滤显示图像中的部分蓝光，减小了对眼睛的刺激，可降低长时间使用后的疲劳感。戴尔的配套软件还提供了比Windows更多的窗口排列方案及相应的快速切换能力（Dell Easy Arrange）。另外它还提供了多媒体、电影、游戏、冷暖色调，以及自定义等多种预设色彩方案。

P2417H提供了较好的色彩表现，可视角度达到178°，最大对比度达到1000：1，动态对比度更达到400万：1，最大亮度为250cd/m²，





P2417H的视频输入接口包括HDMI、DisplayPort和VGA，另外提供了USB HUB功能。其背部提供了两个USB 2.0输出接口，另外在显示器侧面也带有两个USB 3.0输出接口，更便于用户使用

灰阶响应度为6ms。从实际测试体验来看，它完全可以满足日常办公、娱乐的需求。其色彩表现能力和响应速度等指标虽然并不突出，但用于常见游戏和初级图像处理也没有问题。

**总结：**P2417H是一款中规中矩的戴尔主流显示器产品代表，虽然外形、性能、功能等不算很出彩，但相当实用，适合多种不同需求的用户。其价格有一定的浮动空间，有些渠道的性价比也较好。




炫目度：★★★★
口水度：★★★★
性价比：★★★★

◆华硕（Asus）◆已上市◆1199元◆附件：说明书、驱动光盘等◆推荐：中端玩家
◆咨询电话：400-600-6655（支持热线）
◆相似产品：华硕ROG STRIX-RX460-4G-GAMING、其他品牌RX 460超频版显卡

## 华硕ROG STRIX-RX460-O4G-GAMING

### ■ 魔之左手

在新一代GPU中，AMD的Radeon RX 460是第一款面向千元价位的产品，尽管与强调性能的产品相比，它显得有些低调，但对主流玩家而言，却是更实用的产品。RX 460采用与RX 480/470相同的架构和制程，但使用更精简的北极星11（Polaris 11）核心，流处理器数量减少为896个，单精度浮点性能2.2TFloPS，可搭配128-bit 2/4GB GDDR5显存。

在基于Radeon RX 460的显卡中，华硕ROG STRIX-RX460-O4G-GAMING是一款典型的中低端芯片，中高端配置产品。它采用4GB 7000MHz GRRD5显存，最高频率提升为1256MHz（超频模式）/1256MHz（游戏模式），略高于公版的1200MHz。



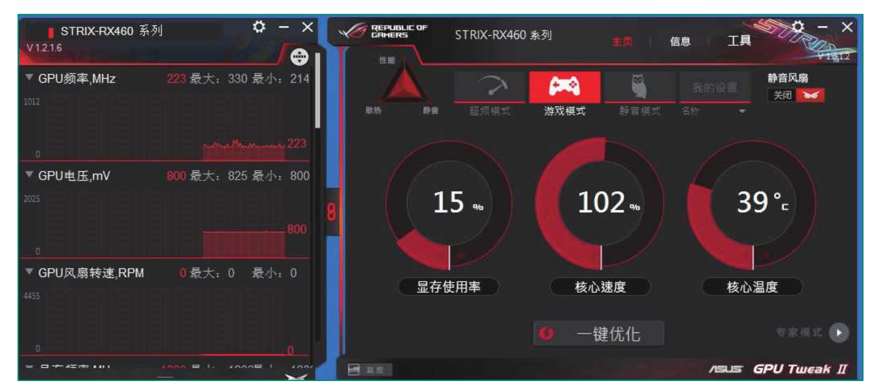


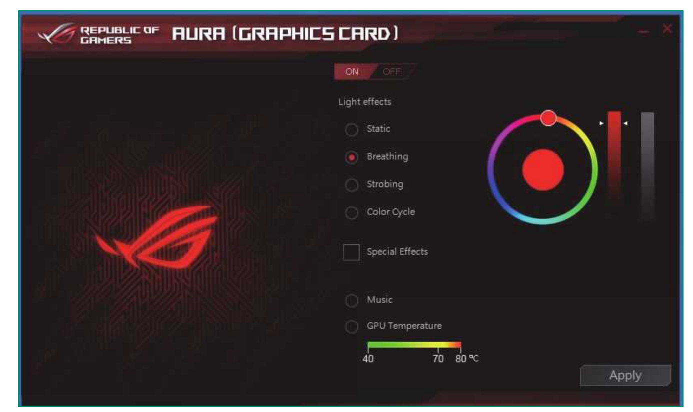


华硕ROG STRIX-RX460-O4G-GAMING采用双风扇配合直触式双导热管和大型散热片，特殊设计的风扇叶片明显降低了噪声，尽管开启智能风扇后，它启动风扇的温度限制比中高端风扇低得多，只要达到40℃就会启动风扇，但良好的风扇设计使其日常应用和游戏时的风扇噪声都较小，几乎难以察觉



华硕ROG STRIX-RX460-O4G-GAMING提供了HDMI 2.0、DisplayPort，以及一个DVI接口，基本可满足中端用户的需求




通过华硕提供的GPU Tweak Ⅱ，用户可以监控各种GPU温度、负载、风扇转速等多项指标，也可以更直观方便地进行运行模式和超频调节。华硕ROG STRIX-RX460-O4G-GAMING仅有正面顶部一处ROG Logo灯饰，不过同样可以设置为单色呼吸、多色循环或者随音乐、温度等变化的多种模式

我们的测试平台采用Intel酷睿i7-6700K处理器、技嘉Z170X-Gaming G1主板、金士顿HyperX Savage DDR4内存8GB×2，系统盘为希捷600固态硬盘，使用戴尔P2415Q 4K显示器。测试使用Windows10 64位操作系统，安装AMD最新公版驱动程序及最新主板相应驱动，测试基于显卡默认的“游戏模式”。

| 性能测试 | | |
|---|---|---|
| **项目** | **设置** | **得分/平均帧速** |
| 3DMark | Time Spy | 2005 |
| | Fire Strike | 5312 |
| | Fire Strike Extreme | 2573 |
| | Fire Strike Ultra | 1339 |
| CINEBENCH R15 | OpenGL | 122.12fps |
| Unigine天堂4.0 | 1920×1080，高画质，普通曲面细分 | 45.6fps |
| | 2560×1440，高画质，普通曲面细分 | 25.6fps |
| Unigine 山谷1.0 | 1920×1080，高画质 | 26.1fps |
| 彩虹六号：围攻 | 1920×1080，Ultra画质 | 54.1fps |
| | 1920×1080，Very High画质 | 69.1fps |
| 古墓丽影：崛起（DX11） | 1920×1080，High画质 | 38.78fps |
| | 1920×1080，Very High画质 | 31.30fps |
| 古墓丽影：崛起（DX12） | 1920×1080，High画质 | 41.72fps |
| | 1920×1080，Very High画质 | 33.32fps |
| 奇点灰烬（DX11） | 1920×1080，Extreme画质 | 21.3fps |
| 奇点灰烬（DX12） | 1920×1080，Extreme画质 | 21.9fps |
| FurMark | 室温22℃，拷机模式 | 73℃ |
| SteamVR | Performance | 不支持 |

尽管RX 460显卡可以采用无外接电源的设计，但华硕还是为这款显卡配置了6Pin电源接口，既增强了稳定性，也更适合PCI-E供电不足，且电源没有8Pin接口的老式PC或低端PC升级使用。其PCB板尾端还提供了1个4pin风扇接口，用于连接电脑后部风扇，使其与显卡风扇更好地配合进行散热。

从测试结果看，华硕ROG STRIX-RX460-O4G-GAMING完全能在全高清分辨率和高画质下流畅运行最新的大型游戏，在很多游戏中的DX12模式性能还高于DX11模式。不过从测试成绩看，与前一代同价位产品相比没有明显的性能优势，并且难以应对2K/4K这样的超高分辨游戏和VR应用。相对来讲这款产品的功耗表现比性能表现更加亮眼，2D状态下其功耗大约为40W，最高3D负载的功耗也仅有90W左右，与其相应的是在22℃室温的机箱中，其GPU最高温度73℃，且风扇转速只达到75%，噪声很低。

**总结：**这款显卡在提供一定3D性能的同时，有比较实惠的价格和更低的功耗，运行也更安静。尽管其3D性能并没有明显提升，但综合使用体验并不差，除非对手推出更强的产品，否则很可能成为面向千元级独显市场的主力产品。P

# 网件爱洛摄像头

■青岚

网件推出家用摄像头产品的时间并不长，但作为家用和商用网络设备的领导厂商之一，它的产品却有着比较独特的设计和应用体验。目前网件摄像头已经有爱洛（Arlo）、爱洛Q（Arlo Q）、爱洛Q Plus（Arlo Q Plus）等产品，而Arlo是其进入内地市场的先锋，也许有不少人被其价格吓了一跳，它到底与我们在内地市场中常见的价格相对较低的安保摄像头有什么不同呢？让我们来亲身体验一下吧。




炫目度：★★★★

口水度：★★★★★

性价比：★★★★

◆网件（Netgear）◆已上市◆2999元◆附件：电池、电源、网线、固定螺丝套件、说明书等◆推荐：经常离家和离家较久的用户，大户型、别墅住户◆咨询电话：网络支持◆相似产品：网件爱洛Q等




爱洛基台的接口也与路由器有些类似，带有开关、电源和外接有线网络接口，另外还配有两个USB 2.0接口，侧面则带有连接同步（SYNC）按键

爱洛实际上是一个无线摄像系统，一般套装包括一个类似路由器外形的无线基台和两个摄像头组成。半球形底座和强力磁性连接方式，使得摄像头的指向可以进行较大幅度的调整，而且非常易于拆装

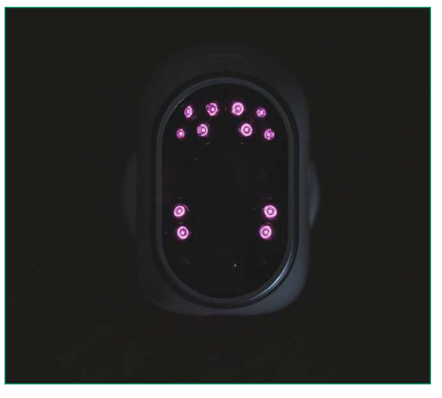




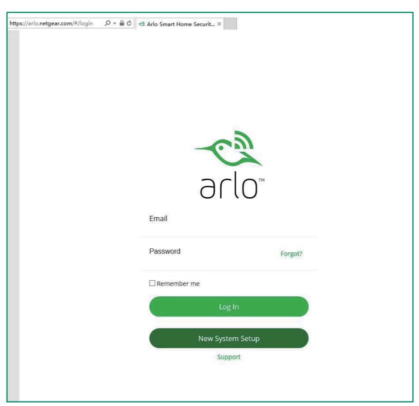
←→作为真正的“无线”摄像头，爱洛摄像头采用内置电池供电，只要同时按下摄像头和基台的同步按键就可以进行配对连接。其底座也无需连线，可以直接挂在钉子或挂钩，网件也附赠了膨胀螺栓和大头螺丝





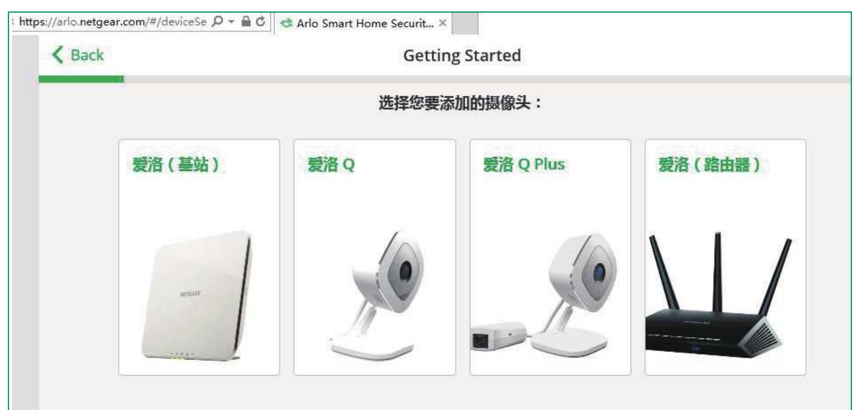


←爱洛摄像头带有鱼眼式广角镜头和运动传感器，可设定为感受到运动后自动录像/报警，在夜间使用时，会自动开启红外补光灯进行拍摄，补光灯环绕在镜头和传感器周围，并且朝向多个方向，让整个视野内都能获得红外补光，进行清晰拍摄




←→↓爱洛的安装配置非常简单，为基台通电和连接网线后，通过移动设备的Arlo应用或PC直接登录Arlo.netgear.com，就可以进入登录或注册界面。选择产品和服务方案并注册后，爱洛就可以开始工作了。







←在网件提供的免费Basic方案中，提供了7天的云存储和最多5个摄像头支持，如果付费还可获得更高水平的服务，例如一个月的云存储服务。

→爱洛在内地并不支持直接向手机号码或App报警，而是向绑定的邮箱发送告警信息，这一方式可以避免对用户过于频繁的干扰，不过实时性略差一些

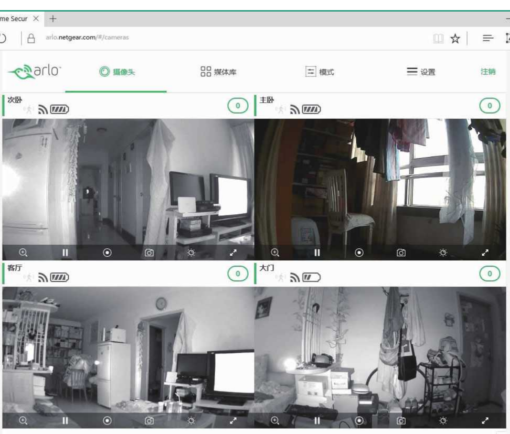




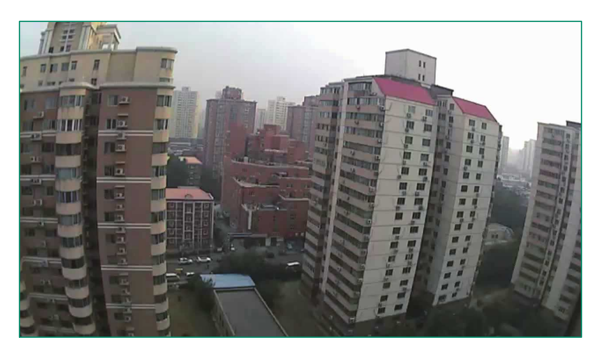
←↓在进行软硬件安装后，我们可以随时随地通过移动设备的Arlo应用或PC直接登录Arlo.netgear.com的方式，来观看实时画面。在实际使用中，使用4G网络和联通家庭光纤（最大上传速度约128KB/s）就完全可以流畅地观看默认尺寸的视频，当然观看全分辨率画面的流量消耗还是比较大的







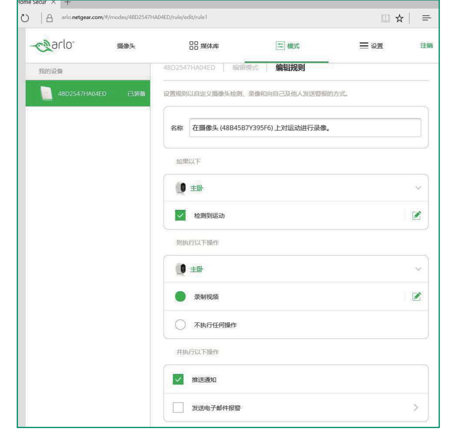
↑通过移动设备App或PC浏览器登录，用户也可管理已录视频





爱洛的分辨率为1280×720，视频刷新率为24帧/秒，它可根据光线明暗自动切换彩色/黑白拍摄，从实拍效果来看，它的夜视效果还是比较清晰的，夜视距离可达10m左右。也许是为了更好地抓拍效果，所以在光线比较充足的条件下，其拍照功能的图片偏向于高速快门和高感光度，因此颗粒感较重





在爱洛的App或登录页面中，也可进行各种相应的设置，从增减摄像头、设置画质到运动敏感度和报警方式。它还支持摄像头转动拍摄，不过需要另购相应的云台设备

在实际使用中，这款产品可以很方便地安装在墙壁等处，而且平坦的底部和强磁性的尾部，实际上也可以利用来直接放置于平台或吸附在家具电器的钢铁外壳上。摄像头在开启和关闭监控录像时有轻微的咔嚓声，夜间声响更清晰一些，进行室外隐蔽监控时可能惊动近处的目标。

我们将两个摄像头安置在运动比较频繁的走廊区域，另外两个则位于卧室，前者每天的启动次数近百次甚至更多，而后者则在50次以下，在一个月的使用后，前者的剩余电量为25%左右，后者则为75%左右，基本达到其宣称的4～6个月续航时间，不过要监控活动比较频繁的地点，就不得不勤换电池了。

我们测试时，基台与最远摄像头的连接距离在15米以上，间隔两堵承重墙或钢铁防盗门仍然不影响使用。其摄像头具有较高的防水能力和应对高低温的能力，完全可以应对室外比较极端的天气。。

**总结：**爱洛的设计与内地市场常见家用安保摄像头相比有较大的不同，其高防护、全无线摄像头和多摄像头连接能力等，能够为用户带来相当不同的使用体验。当然在室外使用时，应该注意最好安装在较高和隐蔽的位置，否则仅以磁性连接的摄像头比较容易被人取下带走。

## 雷神K75B蓝血人机械键盘

■ 魔之左手

以游戏电脑起家的雷神品牌在逐渐壮大成熟后，开始在游戏周边、文化等方面不断扩展，而且在很多领域的“领悟力”相当出色。在推出自有品牌的机械键盘键盘后不久，雷神又在RGB背光机械键盘K75的基础上，推出了更有辨识度功能，更全面的蓝血人系列机械键盘。




炫目度：★★★★★

口水度：★★★★★

性价比：★★★★☆

◆雷神（Thunderobot）◆已上市◆499元

◆附件：拔键器、说明书、质保证书等

◆推荐：中高端游戏玩家、追求按键手感和炫目外形的用户，对按键声忍耐力较低的用户

◆咨询电话：400-882-0069（售后服务）

◆相似产品：雷柏、魔力鸭、达尔优等品牌机械键盘




蓝血人键盘最明显的特征就是其整体采用晶莹的蓝色，配合RGB全色背光，可以展现出相当炫目的效果，而即使在不点亮灯光时，其全电镀按键的反光效果看起来也像是带有蓝色背光一样



蓝血人键盘的壳体为全铝材质，顶部棱线进行了折线和磨光处理，有所谓的“流光”效果，在背光点亮后与键帽下方透出的光线呼应，让键盘显得颇有科幻感，侧面的螺丝虽然显得有些不够精细，但也体现出了一种豪迈感

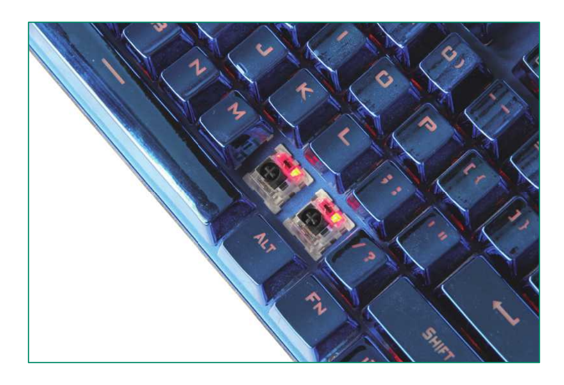



蓝血人键盘底部为整体式设计，中央带有蓝血人（BLUE BLOOD）系列键盘的logo。键盘底部的四角带有高阻力的橡胶脚垫和支架，加上1.4Kg左右的沉重盘体，使其安放时相当稳定而牢固。在其底部两侧各有一个排水孔，可以快速排出泼溅到键盘上的液体





蓝血人键盘有两种配置和两种轴体，分别为87键、104键和黑轴、青轴，它们均支持RGB背光，而且无需安装驱动就能通过快捷键进行背光控制。键盘预制多种颜色和模式的全键盘背光，以及针对不同类型游戏的区域背光方案，用户还能针对自己的使用习惯和游戏需求设置每一个按键的背光



我们的蓝血人键盘样品型号为K75B，说明它是采用104键（K75）、黑轴（B）的产品，按键轴寿命达到5000万次。在取下键帽后，可以看到其RGB灯位置较低，因此可从底部透出较明显的灯光



除了不含数字小键盘外，K750系列与K75的配置、性能、功能几乎完全一样



蓝血人键盘采用尼龙包裹的1.8米USB连线，带有消磁环和魔术贴扎带，接口镀金并采用易插拔设计。它还附赠了一个拔键器，便于用户进行检查维护和升级

在实际使用中，这款键盘采用的黑轴声音相对较小而含糊，键程较短，在慢速输入和点击大按键时的声音并不比一些薄膜按键更大，属于机械键盘中比较安静的一种。虽然黑轴的手感比较接近薄膜键盘，而且没有很多轴体底端那种力度突然增大的强力回弹感，但其回馈力与按下的深度基本呈直线递增关系，按到底部的回馈力还是比常见薄膜键盘按键要大得多，因此长时间使用时手指的疲劳度仍然高于薄膜键盘。

蓝血人采用的两种键轴更代表了一般用户对机械键盘的两种典型需求，黑轴键程短而没有段落感，无论用于办公输入还是一般游戏都比较不错；而青轴强烈的段落感、较大键程和清脆回声则适合动作游戏或文本速记等需要较好输入节奏的使用模式（可参考6月刊雷神K71键盘评测）。

雷神蓝血人键盘可使用驱动程序进行更精细地控制，例如使用除了默认的7种背光色彩之外的各种过渡色彩。其驱动与K75和K750键盘都不相同，这点与专业的外设厂商相比仍有进步的空间

**总结：**蓝血人键盘外表相当炫酷，RGB灯光不仅为它赋予了更炫目的外观效果，对经常在较暗环境中使用或者对某些按键有特殊需求的用户来说，更具有相当不错的实用性。P



# 从零开始走入VR世界（2）——新兵入门四天训练

文 | 坏香橙

在看过了上一期的专题文章之后，诸位想必已经对浸入VR视界需要提前做好的准备有了最基本的认识，准备投身于此了；不过，即便我相信诸位比那些一无所知就贸然购买设备，妄图轻易染指虚拟现实的门外汉出色太多，指望就此一跃迈入赛博幻象世界依旧是为时过早——并非夸大其词，只消看看有多少人兴冲冲地购买了HTC Vive结果不到两个月就兴致全无任凭设备吃灰便知道，对于一般VR用户来说，“不得要领”进而“不识滋味”，最终“束之高阁”完全算不上是个别现象——这也即是现阶段高端VR设备收到的评价并没有预期中那么高的最重要原因，没有之一。

正因如此，考虑到虚拟现实技术所具备的潜力与现阶段的遭到的冷遇实在是让人无法释怀，作为专业从事这个新生科技领域专项报道的媒体人，我自然有义务做出力所能及的入门介绍——这也就是今天这篇专题的成型原因。开篇就先到这里吧，让我们正式开始。

那么，VR新兵们，稍息！

OK，在进入正文之前，先让我申明一下前提条件：

1.本文所介绍的所有内容适用范围仅限于个人VR用户，商业级VR体验从业者不见得能有太多收获——不过，如果你想要先从线下VR体验店开始接触虚拟现实再来决定是否购买个人专属设备的话，本文依旧可以视作不错的预演指南备忘。

2.考虑到实际设备的安装复杂程度以及软件内容的泛用度，本文将以HTC Vive作为范例进行讲解；不过其中提及的内容要点对于大多数高端VR设备来说同样适用，大家可以举一反三自行消化理解。

好了，铺垫到此告一段落，下面正式开始：

## DAY 1：在实验室的第一天

新兵蛋子们！集合！立正！稍息！

第一天，假设诸位已经按照上一期专题所介绍的内容布置好了自己专属的虚拟现实体验室，再假设诸位已经按照包装箱内的指南正确搭建好了HTC Vive的全套设备——并没有想像中那么难，按照说明很容易进行硬件的安装和连线，大多数Steam消费者等级的玩家也可以轻松应付软件方面的安装与调试工作——假设进入虚拟现实世界的前置条件已经一切就绪，那么接下来，我们应该从何入手呢？

没错，这就是今天我们要解决的第一个问题。对于HTC Vive来说，答案其实非常简单：诸位，让我们放下手中的头显，再为那对无线手柄连好适配器开始充电，然后，让我们打开Steam客户端，在主界面右上角的搜索栏中键入这个关键字：

The Lab（**图1**）。

你没看错，就是排在下拉列表首位、标明“免费”Tag的那部作品。别多想，安装吧。

关于《The Lab》的介绍，倘若你是个对VR圈子知之甚少但至少知道Valve这个名字的



图1：来自“V社”的《The Lab》是最好的入门之选




■图2：虽然不要钱，但平心而论，《The Lab》的综合素质要比大多数VR游戏都高




■图3，4：.《The Lab》确实在统一当前阶段VR游戏的互动标准方面做出了不少贡献，顺带一提，《Dota2》的VR观战模式操作方法和《The Lab》几乎相同，《Dota2》玩家应该对图3这位不陌生吧

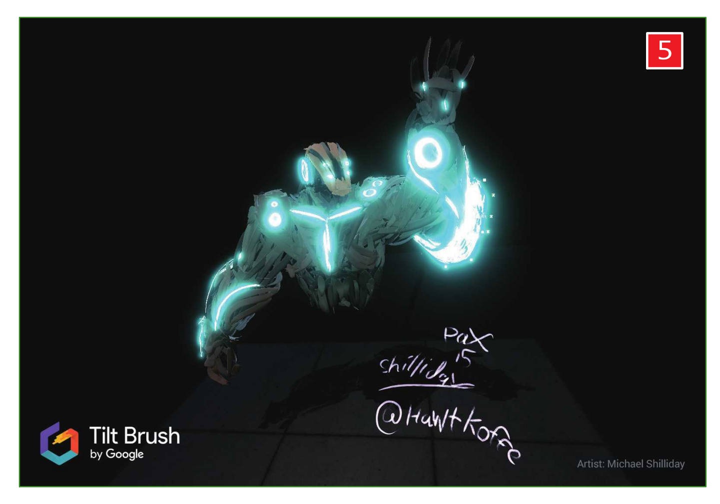
新手，那么接下来的这个结论应该可以解决你的大部分疑问——没错，《The Lab》的开发方正是V社无疑，作为HTC Vive知名度最高的首发游戏，自从今年4月上架以来，仅仅过去大约三个月的时间，这部作品的用户评价就蹿升到了目前Steam平台上所有内容排行的榜首——没错，不仅限于虚拟现实平台，也不仅限于游戏范畴，在过去的六个月时间中，这部作品击败了《半条命》《传送门》《Dota2》乃至《横行霸道V》和《猎魔人》这些如雷贯耳的白金大作，以势不可挡的好评比率拿下了Steam平台“用户评测”排序的冠军，直到今天依旧是如此——没错，V社呈献给我们作为VR入门礼的作品就是这样一部已然迈入传说行列的杰作（**图2**），诸位这下对于自己的选择还会有疑问吗？

那么，从入门产品的角度来看，《The Lab》又有哪些可取之处呢？首先，在画面效果方面，这部作品不仅保留了V社一贯的高超水准，在硬件资源需求与画质方面更是达到了优秀的平衡，很少会出现卡顿以及掉帧一类的不良反应——至于这一切表现效果的前提，看看官方的最低配置，固然会有GTX 970这种看似已经迈入核心玩家范畴的板卡，但HTC Vive本身的入门硬件需求也不过如此而已——这正是标准指定方的优势所在，不是吗。

其次，除了水准线以上的流畅画面之外，《The Lab》的另一项视觉优势就在于美术风格与HTC Vive安装引导的契合堪称完美——无论是“光圈科技”风格的悬浮球形机器人，还是剪影风格的黑色小纸人，甚至从戴上Vive开始映入眼帘的包豪斯极简场景设计风格在内，所有的视觉元素都被无缝接入了《The Lab》当中。显而易见，这种设计成功地消除了大多数第一次接触陌生游戏环境的玩家主观产生的隔阂感，为下一阶段的加深认知做出了杰出的铺垫。

最后，也是最重要的一点在于，作为一部Valve出品的SteamVR第一方作品，《The Lab》并不是传统意义上的“大作”，“休闲游戏合集”恐怕才是最合适的分类——然而即便如此，在内容方面我们依旧可以看到无数值得称道且能折射出更多技术储备的细节亮点，诸如可以玩叠叠乐的马克杯以及可以擦除字迹的白板都是非常典型的例子。

不仅如此，借由各种流畅简短但主体丰富的迷你游戏，《The Lab》成功创造了一套出色的Vive交互操作标准（**图3，4**），而这也正是今天我们要关注的重点——稍有常识的朋友都清楚，“标准化”的建立对于新生




■图5：在这款游戏的介绍中笔者也想现一下自己的作品，但没多少艺术细胞，只能用官方宣传图了




■图6：今年四月上线以来，《Tilt Brush》一直是国外VR艺术创作圈子里最受欢迎的工具之一，SNS平台的交流分享机制也在不断完善中

的科技产业来说无疑是重中之重；之所以现阶段VR产业的发展并没有像预期一样走上蒸蒸日上的理想路线，核心原因之一就在于被业内广泛认同的交互标准——包括软件方面如API和硬件方面如标准分辨率、输入方式、回馈方式等——都并未诞生，直接导致众多内容制造方无所适从，打不定主意应该从哪个方向展开深入探索，最终导致的结果就是VR行业的硬件与软件发展目前皆处于杂乱无章的曼生阶段，白白浪费了太多的本应促使技术迭代发展的资本与人力。而作为VR行业最早登场的支柱级企业之一，Valve并没有放弃自己的职责所在，《The Lab》针对Vive量身打造（反之亦然，毕竟Vive的手柄更多承载的是V社本身的设计思路）的交互方案无论在合理性还是易用性方面都是出类拔萃的，对于初入VR门径的我们来说，这无疑是最好的上手方案。

好了，综上所述，在这个VR入门的第一天，我们的任务就是仔细把玩一下《The Lab》的游戏内容并重点熟悉一下Vive最基本的设备操作。考虑到现阶段我们并未接触太多设备调试方面的技巧训练，今天的操作时间不宜持续太久，全程以控制在40分钟之内为宜。

下面开始自由体验，解散。

## DAY 1 Tips：VR设备的镜头清洁

和所有具备高精度光学组件的3C设备一样，HTC Vive（以及大部分并非投机产物的VR头显）想要充分发挥器材的功效，悉心的清洁与保养无疑是不可或缺的，而在所有的后勤维护工作中，最重要的无疑是镜头的清洁任务。

由于Vive的镜片采用了不可拆卸的一体化设计，且HTC官方目前并未推出划伤镜片替换相关的服务，因此我们的清洁工作务必要谨慎选择高品质的相关耗材。就个人习惯而言，我的选择依旧是标准的湿式镜头纸（例如蔡司出品的大众款式），配合超细纤维布和气吹可以达到很好的清洁效果，唯一的问题就在于这类产品（理论上）是不一定能用于目镜的——不过从我的实际经验来看，如果是作为佩戴后的清洁而非佩戴前的擦拭来使用的话，最终的体验效果还是可以接受的。

## DAY 2：在绘图室的第二天

新兵集合！立正！稍息！

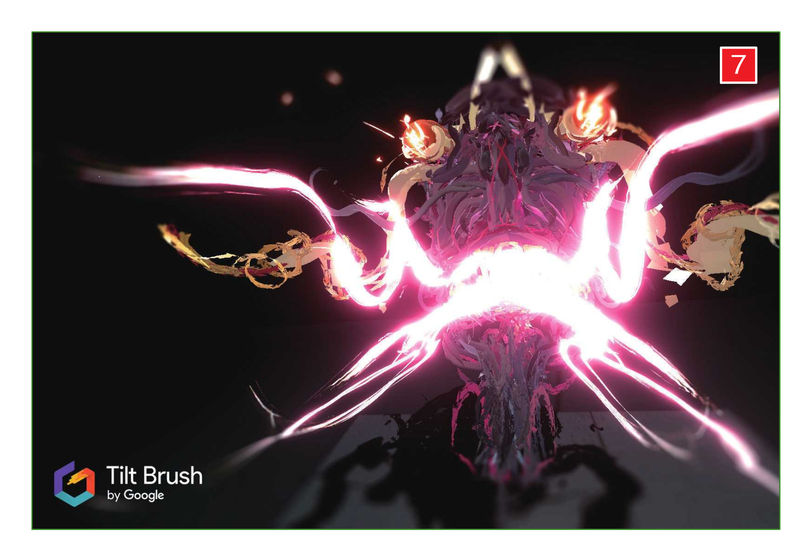
好了，经历过第一天的上手摸索，大家应该已经对HTC Vive的基本操作不再陌生了——那么接下来，就让我们迈入更高级的阶段吧。

在开始之前，我们不妨先来回忆一下年少时第一次接触Windows的尘封印象：尽管彼时对于这款图像界面的操作系统知之甚少，但凭借系统中自带的某一款附件程序，我们依旧在极短的时间内掌握了鼠标左右键乃至划框选择等一系列操作的要点——回想一下，尽管在名义上算是“临时解决简单需求”的实用化工具，但实际上在当时的我们眼中，它俨然是比纸牌扫雷更好玩的创意发挥神器，对不对？

——没错，上文所指的，正是早在Windows 95时代之前就已经登场的“画图”程序。

对于初次接触陌生平台的新用户来说，要想平滑过渡从“上手”到“娴熟”的中间地带，最合理的方式并不是去钻研什么事无巨细的操作手册，而是交给这些新兵一些可以自由操作发挥创作能力的DIY工具让他们自己去把玩琢磨——很显然，Valve对于这项进阶理论同样深以为然，因此才会联合Google推出一款潜力近乎无限的VR涂鸦工具：《Tilt Brush》（**图5**）。

事实上，尽管在名义上算是一款定位于“绘图”工具的VR程序，但从实际的操作体验来看，《Tilt Brush》似乎更接近于理想中的3D雕刻软件：即便是对三维建模一无所知的新手，在这里也完全没必要去介怀诸如镜头变换以及快捷热键等等构成入门壁垒的操作元素，我们需要做的仅仅是伸出双手，选择笔刷，然后挥动手臂在VR空间中尽情创造而已——只要稍加练习，任何人都可以创作出至少可以让自己满意的3D涂鸦作品（**图6**），实际的操作难度并不比当年用滚轮鼠




■图7：《Tilt Brush》曾经作为Vive功能演示的工具登上过央视节目，大家有印象吗？

标框选画小房子高多少；无论是想要认真学习一下进阶程度的VR程序互动操作，还是仅仅想重温一下当年那种“创意尽在掌握”的乐趣，Tilt Brush都是个不可多得的出色选择。

另一方面，就某种意义来说，尽管并非V社官方出品，但从支持的力度来看，《Tilt Brush》确实可以视作是当前Vive平台“创造类”工具的互动操作范本——对比一下同一平台上现有的沙箱类作品，我们不难发现在便捷度以及易用性等方面，《Tilt Brush》几乎算得上是目前最出色的代表之一。更令人赞叹的是，尽管（至少现在）并不是自家VR平台的专属程序，但Google对这部作品的上心程度丝毫不逊于V社对第一方VR产品的关注——早在今年8月初的时候，名为”Audio Reactive ”的新功能让《Tilt Brush》获得了”跟随BGM节拍有规律地变换特定笔刷形状”的新机制，这对于艺术细胞丰富的玩家来说，无疑是开创了一片发挥视觉创意以外的新天地。再加上计划在日后推出的多人协作、3D模型导入以及动画创作等等功能，作为VR创意工具的Tilt Brush依旧具备丰富的潜力有待我们发掘（**图7**）。

顺带一提，作为大多数国家和地区Vive正式版的捆绑发售软件，《Tilt Brush》在全世界范围内拥有数量相当可观的用户——然而很遗憾，对于正式发售的国行版Vive来说，这款潜力与乐趣要远远胜过绝大多数VR游戏的杰作并不是同捆发售的内容；因此对于大多数国行Vive玩家来说，上Steam自费购买几乎是唯一合理的入手途径。虽然价格相比于不少VR程序要略高一些，但从实际收获的乐趣来看，这笔买卖用“物超所值”来形容亦不为过。

下面依旧是自由体验时间，解散。

## DAY 2 Tips：VR设备的镜头校准

如果你对这半年的VR行业新闻有所关注的话，“眩晕”“不宜长时间体验”一类的评价势必会有所耳闻——事实上，造就这种结果的原因除了设备本身的素质不过关（大部分国产VR设备都离不开这种评价，原因你我心知肚明）之外，另一项重要因素就在于体验者压根就没有正确调节VR头显的目镜结构——即便是Vive这种支柱级别的产品，没有针对佩戴者的实际瞳间距来仔细调整的话，最终的结果依旧是难如人意，和所谓的国产VR一体机无甚区别。

因此，在进入下一阶段之前，诸位务必要根据自己的视力状况对Vive的两片目镜进行仔细调节——相关的说明在官方指南中介绍得相当详细，在这里只额外提醒一点：利用位于Vive右侧的瞳间距控制手柄对目镜系统展开调校的时候，两片目镜只会沿着设备的中轴线展开同步缩放，因此如果在佩戴设备时Vive本体的中轴并未与我们双瞳连线的中点重合的话，实际调整的过程中很难让双眼同步获得舒适的观感——换句话来说，倘若你在调整的时候发现无法让左右眼同时获得理想的观感，重新佩戴一下Vive会是个不错的办法。

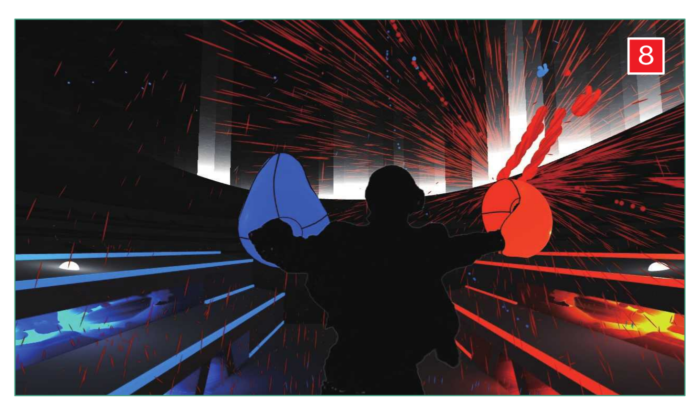
## DAY3：在音乐厅的第三天

集合！立正！稍息！

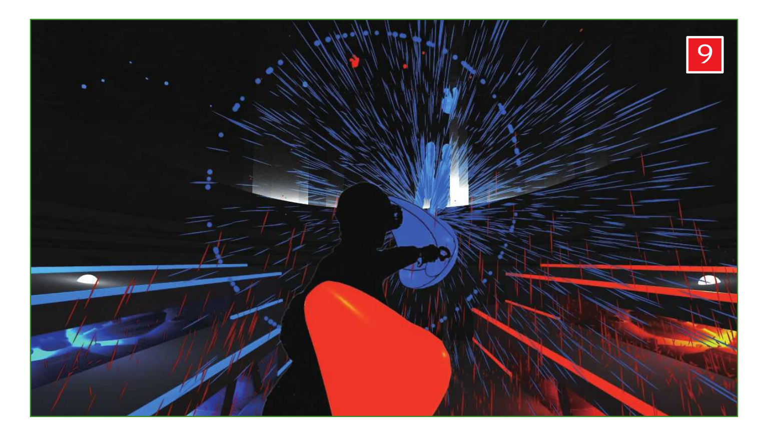
在经历了前两天的铺垫预热之后，诸位应该已经熟练掌握了HTC Vive的基本操作，同时对设备的保养与调试也已经建立了基本的认识——那么，这是否意味着接下来我们可以告别训练直接进入自由实践阶段了呢？

很遗憾，答案是否定的。

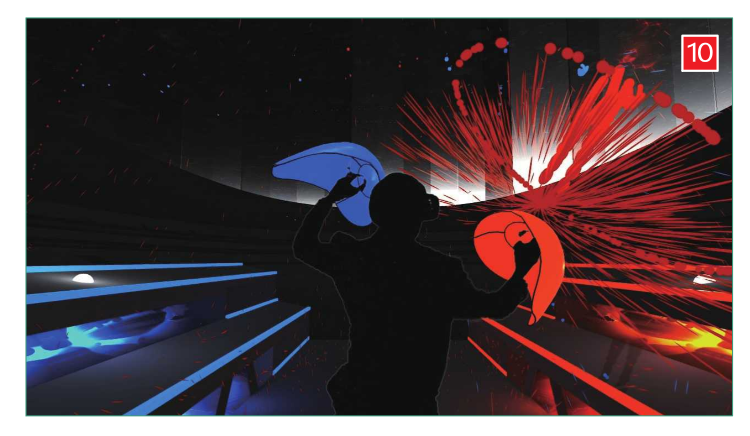
正如上文所提及的那样，即便是在Vive这种核心支柱级的VR平台上，目前的游戏和应用依旧呈现出杂乱无章、良莠不齐的不理想状况，对于缺乏经验的新手来说，很容易在品质低劣的内容上无谓地浪费资金、精力甚至耐心，即便根据用户反馈评测挑选了素质优良的作品，相对于入门级别而言程度过高的上手难度依旧会极大影响实际的体验乐趣，最终导致对虚拟现实丧失兴趣让设备遭遇吃灰的结局。所以说，尽管我们已经顺利踏过了入门的门槛，但至少在当前阶段，谨慎选择兼顾上手难度与体验乐趣的作品依旧是购买Vive内容的首要原则——OK，基于以上前提，请允许我向诸位介绍今日的体验项目：《Audioshield》（**图8**）。




■图8：作为目前VR体验店的热门，很多人可能见过《Audioshield》的演示




■图9：虽然看似画面简陋，但《Audioshield》的爽快感丝毫不逊色于传统的一线大作




■图10：《Audioshield》的操作非常简单，即便是初次接触VR游戏也一样能轻松上手获得成就感

你站立在漆黑的场景当中，注视着从远方视野尽头笔直飞来的一串串蓝色与橙色的光球，抬起双手，利用手中颜色对应的“盾牌”将这些来犯之物逐一挡下——这番流程并没有想像中那般无趣，正相反，所有被顺利拦截的光球无不与我们选择的自定义BGM节拍准确吻合。没错，这就是《Audioshield》，一部操作方式一目了然、几乎不存在上手难度、新手与高手皆可收获乐趣与成就感（**图9，10**），且游戏热度取决于玩家个人MP3曲库播放列表长度的VR音乐游戏。

作为现阶段Vive乃至所有VR平台上最成功的体感音乐游戏，《Audioshield》对于国内玩家来说唯一的缺陷就在于无法直接读取开始界面上的榜单曲目——不过这种小问题只需切换成本地MP3曲库即可轻易解决（**图11**）。另外，因为我们每次游戏所面对的光球序列都是根据程序运算重新生成的，部分经典音乐游戏中的“背板”机制在这里基本上不再奏效，没有音乐细胞全靠眼疾手快甚至是“肌肉记忆”的人可能要苦恼了。随机生成方式在有效提升重复游戏的价值之余也对我们的BGM选择范畴做出了新的要求——从我个人的经验来看，节奏鲜明可以清楚辨识出鼓点节拍的歌曲通常会有不错的体验效果，大家不妨在Techo以及Symphonic metal这些类型中寻找自己中意的曲目。

最后，倘若诸位已经对《Audioshield》的内容不再陌生想要更进一步的话，不妨来试试《Music Inside》（**图12**）这部上手曲线同样平缓且在内容表现方面确实存在差异的VR音乐游戏——如图所示，在《Music Inside》当中，我们的互动主体从抽象的双色光球变成了更为形象化的VR架子鼓；至于具体的操作基本上和街机同类游戏相差无几，看准出现信号提示的鼓面掌握好时机落下鼓槌即可获得高分，诸如连击Combo以及分数结算等级评定等等自然也不会缺席（**图13**）；除此之外，我们还可以对游戏的难度做出细致的调整，从落槌的频率到鼓面的颜色都可以进行独立设定，充分满足了不同水平音乐游戏玩家的需求。和《Audioshield》相比，《Music Inside》唯一值得留意的缺陷就在于程序的稳定性似乎有待提高，启动游戏和分数结算的时候偶尔会发生卡死现象，“沉浸感”相比于《Audioshield》略逊一筹。

遵循惯例，接下来开始自由体验，解散。

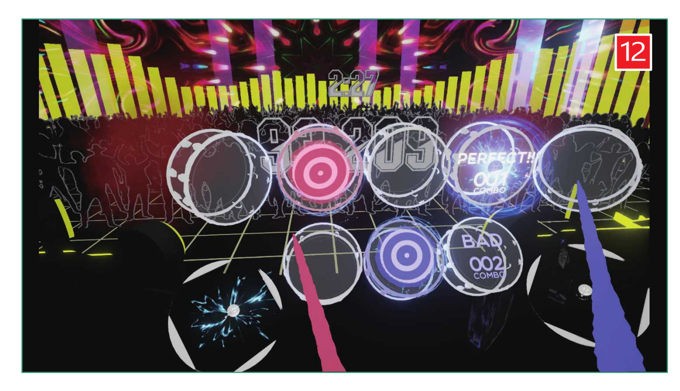
## DAY 3 Tips：Vive耳机的选择

经历过今天的自由体验之后，想必不少朋友都会产生一个相同的感受：和套装中的其他组件相比，Vive自带的耳机实在是个不折不扣的短板——音质如何暂且不论，那个短得要命的连线长度简直是太要命了，对于《Audioshield》这种运动量相当可观的体感游戏来说，想要在不断扭头的过程中始终保持这种耳塞的佩戴稳定性，基本上就是天方夜谭。

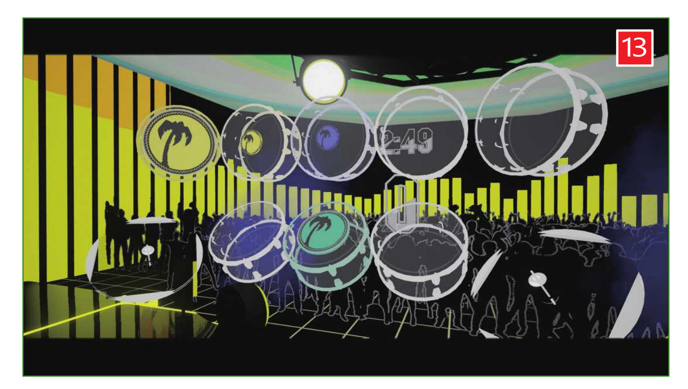
显然，要想真正收获值得沉浸的Vive体验，从一开始就替换掉HTC官方配置的耳机无疑是明智之举；不过，从今天实际体验的过程中，大家应该也体会到了对于Vive这种




■图11：《Audioshield》虽然不断增加新场景，适配播放功能仍不太符合国情，有待完善



■图12：《Music Inside》无需多说，是比较“传统”的音乐游戏



■图13：《Music Inside》的难度上限比《Audioshield》更胜一筹，音乐游戏爱好者不要错过挑战

重量可观且以体感操作为卖点的VR设备来说，“轻量化”与“稳定性”无疑是选配耳机的重要指标，同时考虑到调整Vive固定带的便捷性，挂耳式的耳机恐怕并不是明智的选择。OK，说到这里，有点经验的朋友想必已经明白应该在哪个分类下寻找合适的产品了——运动耳机当中就有不少可以满足我们的实际需求，不是吗？

## DAY 4：在游戏厅的第四天

兄弟们！集合！立正！稍息！

和前三天的训练内容不同，在正式开始今天的任务之前，我希望诸位先来回答一个简单的问题：

到现在为止，我们已经顺利完成了从上手到入门的VR操作训练，并且对VR内容的良莠分辨也产生了明确的判断基准线——那么接下来，诸位的选择是带着这些经验回归现实世界，还是继续在虚拟现实的视界中展开探索？

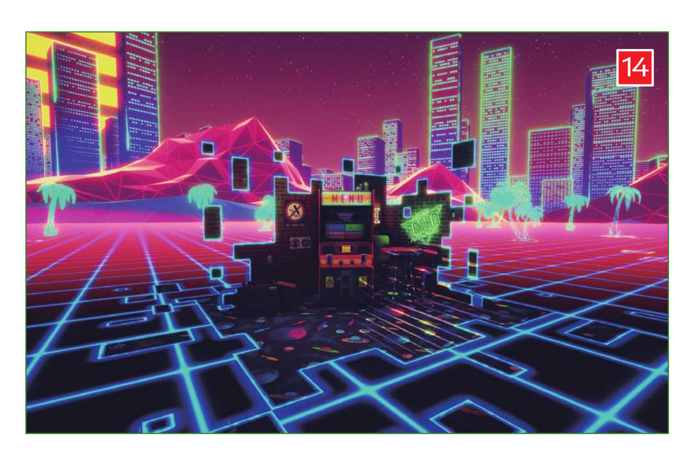
倘若你的选择是前者，没关系，过去3天所积累的知识已经足以让诸位辨识大多数虚假宣传VR产品的广告欺骗，同时在线下Vive体验店中我们也有了足够向门外汉炫耀的技术资本，横竖不亏，不是吗？

倘若你的选择是后者，那么很好，你所选择的是一条充满曲折、反复、陷阱和迷宫但回报终将远超预期的未来之路——就潜力而言，这条道路上埋藏的财富要比过去30年间个人电脑与智能移动终端所收获的成就总和还要更胜一筹，传统的互联网将在这项技术的影响下再次进化，下一阶段发生变革的将不仅仅是信息获取的途径和媒介，而是整个社会的基本形态。

我知道这个结论会让许多朋友难以认同，无妨，今天的训练项目就是为了印证这项理论而存在的范例——《New Retro Arcade：Neon》。

事先声明，这部作品的上手难度要比前几天列举的所有示例都要高得多；如果诸位没有最基本的PC平台主机模拟器操作设置经验，那么贸然购买的后果必然是不得要领进而意兴阑珊草草退款了事。不过，倘若诸位和我一样曾经在上个世纪的最后10年经历过那段难忘的街机厅生涯并对此念念不忘，倘若利用模拟器重温那段旧日好时光对于诸位来说并不陌生的话，那么我可以100%保证，在《New Retro Arcade：Neon》当中，我们能够收获的乐趣要远远超过所有局外人的预期（**图14**）。

首先，让我们开门见山下个结论：从标题的关键字当中不难看出，《New Retro Arcade：Neon》是一部打着“怀旧”旗号、以“重现街机厅”为卖点的VR游戏（**下页图15**）——由此不难理解，这部作品的核心正是上文提及的“街机/主机模拟器”：除了CPS1基板上的《名将》《吞食天地2》与《街霸2》以及NeoGeo系统上的《合金弹头》和《KOF》等街机经典之外，诸如Famicom（红白机）、SFC（超任）和GBA（这个不用介绍了吧）等等在上个世纪红极一时的家用主机也可以通过特定插件在这部游戏中得到模拟——唯一的遗憾是目前MD的模拟依旧不甚完善。当然，有点模拟器使用经验的朋友应该都清楚，假以时日，随着软硬件技术的发展、相关内容的不断发掘，以及开发者经



■图14：《New Retro Arcade：Neon》的场景，有一种满满的20世纪80年代风范



■图15：《New Retro Arcade：Neon》虚拟出如图这样的街机厅，其中的所有框体（游戏机）都可以正常运行显示的游戏，亮点自寻




■图16：游戏内所有的磁带、录像带都可以自定义曲目和播放喔



■图17：《New Retro Arcade：Neon》场景中的视频播放效果

验的不断进步，获得完美的MD模拟能力只不过是个时间问题而已。

其次，除了对场景中的街机和卡带捆绑ROM进行模拟游戏之外，《New Retro Arcade：Neon》所创造的虚拟街机厅包含的自定义元素数量要远远超乎大多数人的预期——街机框体上的招贴与卡带上的贴纸自然不在话下，遍布四周的海报同样也可以通过简单的替换文件来改变贴图内容；不仅如此，散落在场景各个角落的磁带与录像带同样可以让我们用本地媒体文件来自由替换，更有趣的是，替换完毕的磁带和录像带还可以通过场景中的收录机或录像机进行播放（图16,17）——或许你会认为这种功能纯属噱头，没关系，看下一条。

最后，在完成了所有的自定义操作之后，让我们戴上VR头显启动这部游戏，猜猜看，出现在我们眼前的将会是什么？当那些墙上的海报都是我们自己所中意的标语和口号，当每一盘磁带皆可奏响一段我们自己所心仪的旋律，当每一盘录像带所承载的都是我们自己心目中无可取代的经典，当每一台街机、每一盘卡带所包含的都是我们自己精挑细选的个人TOP10，当我们意识到面前所闻所见的所有一切都是带有明确“自我”色彩迎合个人喜好的元素时，《New Retro Arcade：Neon》为我们带来的就不再仅仅是一间20世纪80年代复古风格的街机游戏厅而已——倘若你在年少时期曾经体验过“创造秘密基地”的经验，那么相信我，此时此刻呈现在诸位面前的，正是这个原本已经随着年岁增长而被我们遗忘的少年旧梦。

没错，这就是VR技术的真正未来所在——如果说传统游戏能带给我们的仅仅是隔窗观景的稀薄幻象，那么虚拟现实展现给我们的便是身临其境的真实梦境。尽管在当今阶段所呈现的依旧只是个雏形，但随着VR交互系统的进一步完善，在诸如《New Retro Arcade：Neon》所创造的VR幻境中展开流畅自然的交流互动并不是什么问题——事实上，从一系列把“社交”视作核心的VR游戏以及应用程序来看，这种发展完全称得上是大势所趋。

综上所述，在见识过V社第一方出品的一流VR杰作、体验过谷歌出品的最佳VR应用程序、把玩过受到HTC官方推荐的VR音乐游戏并接触过昭示着未来趋势的VR幻境之后，虚拟现实技术的深邃远景终于在我们面前展露出了直击本质的一角内容。尽管和所有前途无量的科技概念一样，当前依旧处于发展初期的VR行业在软硬件方面都面临着艰巨的挑战，但即便是从现阶段的发展势态来看，这个走上曲折漫长发展路线的朝阳产业依旧有着值得我们期待的未来在远方等待。

这期的VR训练课程到此告一段落，有兴趣的朋友欢迎继续关注一下笔者的个人小站：VR人（http://vr.chuang.pro/，右侧二维码），我们下次再见。P





# 展望未来家庭 蛋壳智能机器人平台初探

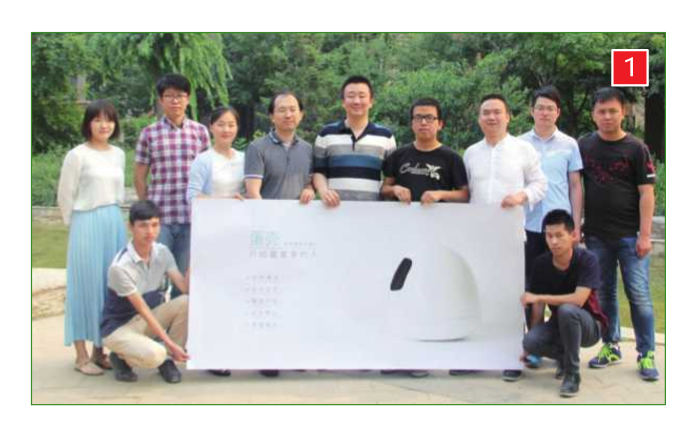
文 | 墨汁做寿

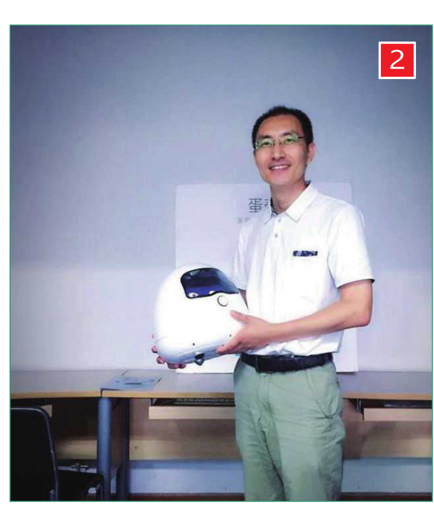
也许是人类的天性使然，圆滚滚的东西，总是会引起人们的关注和喜爱，作为人类与冷冰冰的高科技之间的各种桥梁，如手机、电脑等都常常有这样的设计，甚至在图标、按键等设计上已经成为了一种标准形式。而在未来，我们可能会更多地以围绕在身边的各种人工智能，甚至机器人为媒介连入无处不在的"云"计算之中，如果我们要面对的是圆滚滚的机器人，当然会给人带来额外的愉悦感，无论是《星球大战》中的"R2D2""BB-8"，还是《机器人总动员》中的爱娃（Eve），抑或是《超能陆战队》中的大白（Baymax），都以这样的身形成为主人公和观众共同的宠儿（顺便说一下，笔者也是这样的身形，求宠爱）。在如今的家用机器人市场中，圆滚滚也是主流的外形之一，其中国内蛋壳机器人团队的作品——蛋壳机器人（EggRobot），可能将是其中最为出色的代表。最近，笔者有机会对蛋壳机器人及其团队进行了一次近距离的接触，更有幸"抓"到了团队的领导者——王琳非常难得的在京机会，进行了相关采访。

## 蛋壳机器人团队

蛋壳机器人的开发团队（**图1，2**）在集中了大量高科技企业的北京上地，一座并不起眼的办公楼之中。笔者来到这里时，快速扩张的团队已经达到近30人，年轻的员工们和各种机器人配件、测试设备一起，把刚搬入不久的办公室塞得满满的，所以近期可能不得不再次搬家到更大的办公地点。有趣的是在开发团队中，还有个醒目的外国小伙儿，这位来自巴基斯坦的小伙伴让蛋壳机器人成为了一款"国际合作"的产物。在经过了几年的艰苦开发后，蛋壳终于处于上市的前夜，但技术导向的团队中仍然绝大部分是软硬件工程师，仅有的两名商务人员及CEO王琳本人，都在为上市前的展示、合作等项目跑断腿累断肠。

王琳介绍说，蛋壳机器人可以说是目前内地最成熟实用的可动式家用机器人之一，





■图1：蛋壳初创团队的合影，中立者为王琳

■图2：蛋壳机器人硬件总监金存山

它大量使用成熟技术，更强调技术的良好融合，在一些比较前沿的技术方面与研究机构和院校进行合作开发或授权，例如语音识别/合成就是使用科大讯飞的技术，可以达到目前最先进的水平。蛋壳自身的技术关注点除了硬件融合之外，更多地在软件方面，特别是算法、优化等。

在硬件方面，蛋壳团队主要进行了主体设计、电路设计、动力设计方面的工作，蛋壳机器人内部集成了超过50个（正式产品可能会更多）传感器。另外蛋壳团队设计了比较自然的交互方式，例如通过拍脑袋的方式开关电源或开启/关闭视频通话等，另外大量采用语音控制，用户无需掌握复杂的操作就能很好地使用。

## 蛋壳机器人的应用

王琳表示，目前蛋壳机器人的定位是主要是家庭陪伴，其中最基本的当然是双向视频能力，这一功能将与通信厂商进行合作，获得相应授权，以便用户可以随时随地更方便地进行联系。另外它还会支持远程操控，以及通过手环或影像识别进行自动跟随和操控等，适合最需要陪伴的儿童、老人及其家人的实际需求。另外蛋壳机器人着重实现的一个功能是智能看家，通过内置传感器和运动功能，它能够感觉到异常的动静，例如察觉开门声后主动去门口观察、识别、记录，在无法识别的陌生人进门时，或者主人设定的限制人物如被禁足的孩子进出门时，自动向主人或警察报警。当然心系家中寂寞爱宠的铲屎官们，也可以直接操控机器人观察，或者陪伴家中的主子们。

作为陪伴型机器人，蛋壳机器人对自身和对象安全性的考虑也很周到，例如屏幕从原本的投射模式转换成了带有蓝光过滤、亮度相对较低的版本，以免伤害到儿童的眼睛。考虑到儿童好动的天性，蛋壳机器人特别强调了强度和耐压能力，完全可承受一般孩子的踢打，甚至趴在上面的情况，其蛋壳造型本身就是比较耐压的结构，在压力过大时轮子或完全收进壳体，用承压能力很强的蛋壳形外壳承载较大的重量。

考虑到内地家庭的承受能力，蛋壳机器人将是一款相对低价的能动机器人。相对于不能动的产品，其复杂度要高得多，并非简单地增加电机，而是需要增加非常多的能力，例如避障、防跌落、平衡、语音回应、识别与跟随等，现在更要增加自动返回充电。为了保证使用体验，不会中断或延误使用，蛋壳机器人拥有快速充电能力，并配置大容量电池，尽量使其做到一整天的陪伴（目前测试可连续响应5小时，笔者推测日常实际使用情况应该可达到8小时以上），而且能抓紧空闲时间进行快速充电，以便在需要时响应用户需求。

笔者问王琳，如果追求更低的价格，作为简化和降低成本的一部分，不如索性放弃屏幕，业界也确实有这种极度简化的产品。王琳表示从蛋壳机器人的基础定位——陪伴型机器人的实际需求出发，考虑到被陪伴者主要是孩子和老人，他们都非常希望看到家人的样子，所以决定保留屏幕。当然屏幕也便于显示表情，是与主人进行互动交流的一个重要途径。

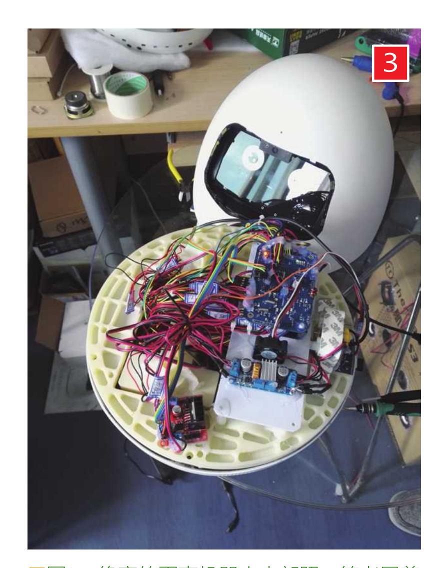
目前蛋壳机器人的运动自由度并不多，主要就是依靠底部三个轮子在平面内移动，经过研究和实践放弃了头部转动、可运动的胳膊等设计。这一设计也与其蛋壳型这种极简的外形设计相适应，这种宜家风格会让人久看不厌，可以适应各种不同风格的家居家具环境。对未来可能会需要的其他活动能力，王琳表示可以通过新版本产品、升级套件甚至是第三方兼容组件来实现。

从王琳对蛋壳机器人未来发展的描述，我们已经可以发现蛋壳机器人远非是简单的家庭陪伴产品，蛋壳团队更希望将蛋壳做成一个成功的智能平台，除了目前版本产品软硬件构成的基础能力外，它还具有强大的扩展能力。其软件部分做成完全开源的，吸引开发者进行软件开发，例如一些拥有教育资源的开发者就可以将其教育资源接入蛋壳机器人平台。蛋壳团队领导者王琳甚至表示，初期蛋壳市场中的所有第三方应用将不用交付任何费用，利润全部归开发者所得。

未来除了软件升级和应用能力的升级外，蛋壳团队也会考虑开发更多的硬件附件（这一点暂时不确定是否会开放给第三方），如前面提到的活动部件，以及简单的顶部运货平台等，笔者也代表铲屎官提出了对激光、羽毛棒逗引装置的期待，以及钻床底找主子时需要灯光一类设备的需求。而在近期，蛋壳团队在考虑的主要扩展硬件之一仍然是基于陪伴用途的，那就是附加传感器，使蛋壳机器人可以检测空气质量、一氧化碳浓度等指标，向家中的被陪伴者及远程用户发出警报，如果可能的话可通过开启空气净化器，打开窗户等方式进行处理，当然也会另外还有一些机器人自己可能无法处理但可以很好地检测的指标，例如孩子的尿布是否已经改换，花卉是否已经该浇水了等。

在增加传感器后带来的需求之一，就是对各种家居电器的操控能力，例如前面提到的，在出现室内空气出现问题时开启空气净化器和窗户（当然需要支持遥控的机械开闭式窗户）。而蛋壳机器人也会由此变身为智能操控中心，例如用户既可以在回家路上命令它去开启空调，也可以为它指定一个温度，让它去开关空调以满足自己或家人、宠物等的需求。从目前的市场来看，基于主动探测能力的电器控制是目前智能家居的主要实现方式，但无论是将探测能力集成于电气本身还是外置遥控发射端，都有布置分散、欠缺整体性等问题。而借助蛋壳机器人实现智能家居环境，可以让传感器和操控单元能力更综合、处理更智能，甚至活动起来同时处理操控房间中多处不同设备，无疑将极大增加实用性。

在基于智能平台的规划下，我们前面提到的蛋壳机器人能力，很可能只是其未来功能的很小一部分，它真正的应用前景，会由广大开发者共同决定。



■图3：绝密的蛋壳机器人内部照，笔者冒着生命危险（并没有）很小心才偷拍到的，而且要放得尺寸小小的避免抄袭，其实这是开玩笑啦，测试版产品与最终成品差距还是蛮大的，不过拍完后笔者才发现开场破肚的蛋壳机器人竟然睁着眼睛，有点恐怖片的感觉

王琳表示，目前的内地机器人方案，整机产品主要是功能设计与优蓝类似的陪伴型产品，或者运货服务型产品，另外还有最简单的外挂语音式智能平台和借助Pad能力的扩展式产品。相对于这些产品，蛋壳机器人无论是定位还是成熟度都是比较突出的，相信会有比较好的前景，甚至在价格方面也有一定的优势，目前蛋壳团队预计标准版蛋壳机器人售价将在2500元左右，高配版则为4000元左右，而且两种的内部配置并没有太大差别，价格差异将主要体现在赠送的附件和服务上。

## 蛋壳机器人的设计

在笔者的吃瓜围观下，工程师将一台原本被大卸八块进行调试的蛋壳机器人（**图3**）安装起来，让笔者进行一些简单的体验和测试。

从外形上看，蛋壳机器人真是”人“如其名，形状非常像一个鸡蛋（或者鸭蛋、鹅蛋、恐龙蛋……），其白色卵型壳体略带磨砂质感，顶部区域有触控和压感操控能力，屏幕部分为黑色，下方是它唯一的按键，主要用于休眠和唤醒操作，带有彩色背光功能。其底部前后各有一条黑色装饰带（后来发现并非这么简单），加上圆润的底盘过度，使外形可爱又不失时尚（**图4**）。蛋壳机器人的重量不超过常见笔记本，可以很容易地搬到桌面上让我们拍照……不对，是进行互动娱乐或者打视频电话，也让它的运动可以更迅捷且节能。

为了保证蛋壳机器人的运动和交互能力，它带有大量传感器，除了前置摄像头之外，前文提到的黑色装饰带之下，更隐藏着几乎环绕蛋壳机器人底部壳体一周的大量探测器（**图5**），这些探测器可以让蛋壳机器人了解周围的环境，智能规划和寻找线路，避免碰撞。而前部下方的两个探测器，则用于在前进时探测到前方的基本情况。

蛋壳机器人底部最显眼的除了较大的驱动轮和前置导向轮外，就是两个用于自动充电，并且支持快速充电的大型触片（**图6**）。在底部靠近边缘的位置也隐藏有多组传感器（**图7**），在蛋壳机器人运动到桌面边缘、台阶等地点时，这些朝向下方侧面的传感器会提供相应信息，让机器人及时“刹车”，防止跌落造成自身损伤或其他损失。

在蛋壳机器人的后方除了一个电源接口外，还有一个引人遐想的USB接口（**下页图8**），它很可能是负责未来外界设备信息传输和供电的重要接口，不知道这个接口未来会连接怎样有趣的外界设备。

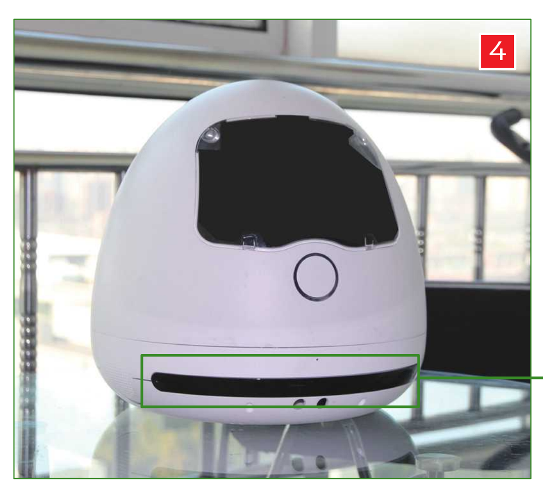

图4：已经很接近正式版的蛋壳机器人


图5：用于感受环境的各种传感器几乎环绕蛋壳机器人一周，前部两个较大的传感器则用于探测运动前方的情况，

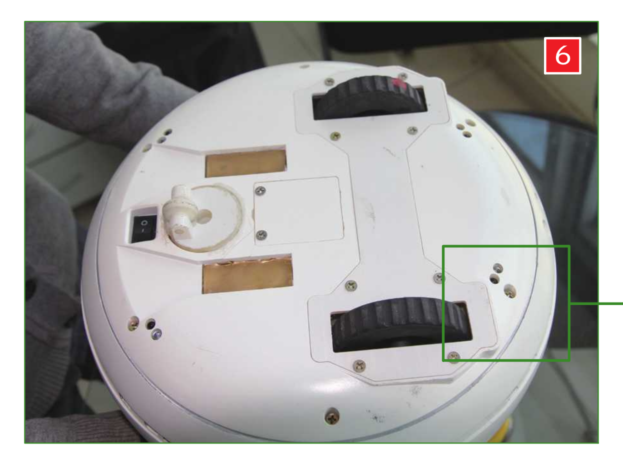

图6：蛋壳机器人的底部


图7：底部传感器



■图8：位于蛋壳机器人背部的USB接口

## 防护套件

在对蛋壳机器人的外观设计进行了仔细的考察（拍照）后，当然就是实际体验了。测试工程师在开机后，蛋壳机器人内置屏幕会显示可爱的表情（**图9**），不过从开机瞬间闪现的画面看，它采用的应该是Android系统，而且从图表数量看，作为测试机，安装的功能并不多。其内置屏幕略微后倾，使屏幕上的表情和显示内容都更适合从上方观看，更符合实际使用情况，而且也让前置摄像头可以更靠前布置，有利于双向视频。

蛋壳机器人最主要的沟通方式是语音，只要在开机状态下喊“你好，蛋壳！”，就会获得回应，有趣的是，它采用的讯飞语音识别可能加入了口音适应能力，在实际测试中笔者的普通话识别率还不如一直进行测试的南方口音工程师，泪目……。另外我们还可以通过语音让它搜索信息、或者播放歌曲、视频，又或进行互动问答，在交互过程中，其表情会有一定变化，如说话时嘴部会显示出动作，而一些失败的操控或不太愉快的对话会让它显示不高兴或沮丧的表情（**图10**），识别的用户语音文本也会显示在屏幕下方，不过感觉字体有些小。

在蛋壳机器人应用户要求唱歌或者读诗等语音播放进程中，会保留表情显示，在其上叠加声音播放界面（**图11**），而播放视频时会完全切换至全屏视频模式（**图12**）。

由于测试版蛋壳机器人使用的是部分讯飞知识库，所以并没有植入停止各种进程的口令，需要轻抚其“头顶”停止播放进程，有趣的是笔者因为对“拍”头部操作的理解有误而直接拍打蛋壳机器人头顶后，它虽然停止播放，但对笔者的粗暴提出了口头抗议，而后来测试工程师使用比较标准的操作



■图9：蛋壳机器人的可爱表情



■图10：笔者忘记对蛋壳机器人说了什么，它似乎有些不太高兴



■图11：蛋壳机器人的音频播放界面



■图12：蛋壳机器人正在播放自己的宣传视频




■图13：蛋壳机器人端的视频通话界面




■图14：手机客户端的视频通话界面，功能要丰富得多，一边视频一边操纵蛋壳机器人移动，应该是看孩子和找宠物的不错方式













■图15：手机客户端可以管理多个蛋壳机器人

■图16：手机客户端可以远程了解机器人电量，并命令它充电

■图17：手机客户端可以通过蛋壳发送信息

■图18：用手机客户端设置灯效

蛋壳账户
19
蛋壳 流言 的账号为
dk20160820t2lfu6
请输入蛋壳对用户的称呼
发送
修改密码
找回密码




■图19：设置机器人对用户的称呼

■图20：设置紧急情况下联系医院的相关信息

方式，蛋壳机器人就默默地接受了，这说明头部触控部分应该还带有压力大小的感应能力。

在进行双向视频通讯时，蛋壳机器人同样采用全屏显示方式（**图13**），也许是考虑到可能存在特殊情况，蛋壳机器人会自动接通呼入的视频通话请求，并不需要用户确定。从通话界面来看，手机客户端有更多的可调节项目，如断开摄像、切换显示模式，甚至是操控机器人走动（**图14**），而蛋壳机器人的视频通话界面显然没有类似的操控功能。

很明显，在目前版本蛋壳机器人的定位下，蛋壳团队选择了陪伴型产品比较常见的道路，那就是将大量控制功能集成在手机端，尽量简化陪伴对象的操作，毕竟进行远程操作的可能才是机器人真正的购买者，即老年人的儿女或儿童的家长。蛋壳机器人的手机客户端可同时控制多台蛋壳机器人（**图15**），了解电量等基本情况（**图16**），并对其进行远程操控，发送文本信息（**图17**）、拍照、行动等，也可进行远程设置灯效色彩（**图18**）、对主人的称呼（**图19**）、设置闹钟、口令等，也能设定紧急情况下的急救医院（**图20**）。

从实际体验来看，目前测试版的蛋壳机器人在基本反应方面已经比较成熟，但从测试看，仍有一些有待完善或未能完全开放的功能，希望在投入量产后，我们能有机会来体验一下它的完全体吧。

## 总结

智能、开源和扩展能力，已经为我们早就造就了不少成功的产品，同样秉持这一思路的蛋壳机器人，是否能带给我们惊喜？会不会为我们未来的家庭提供一个不可或缺的新成员呢？笔者非常很期待蛋壳机器人明年元旦的正式亮相，你呢？ P

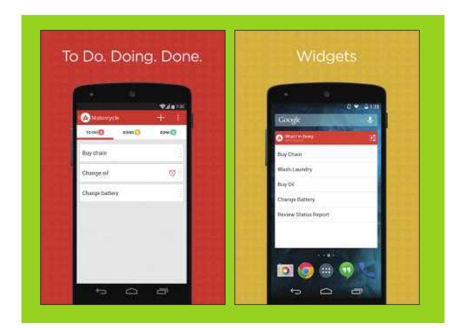
本期的杂七杂八再次给读者带来四款非常有特色的手机软件，如果你对手机软件有较高要求的话，不妨来看看，这些手机软件是否是你所需要的？

**庐山照子龙**

## AgileTasks

**下载地址：** https://play.google.com/store/apps/details?id=com.sauce.agile






安卓系统上目前比较好的计划任务类应用还是有不少的，有很多应用都实现了很多功能，比如待办提醒或者是标记状态等等，甚至连安卓系统自带的应用都出现了功能十分丰富的待办事项应用了，这些应用的功能越来越复杂，可选项越来越多，但是却变得越来越繁乱，有时候甚至连最传统的待办事项的列表，都显示的很不干脆，给使用者带来了不便。

其实对于大部分人来说，他们并不需要太过复杂的功能，很多时候他们只是希望自己设置的提醒便签能够显示将要做正在做或者已经完成这三种状态就足够了，其他的很多功能可能他们连用都不会用，对于这些用户，AgileTasks这款应用，可以满足他们的所有需求。

这个应用的整体使用方式不用过多的介绍，应用界面非常简单，在屏幕上方分别显示了“将要做”“正在做”和“已完成”三个状态，用户可以清晰的看到什么是需要做的，而什么是已经做过的，不需要在用颜色去区分了。

而且这个应用最方便的地方，就是它可以随意拖动每一个提醒事件所处的位置，如果你觉得哪件将要做的事情比较重要，可以直接手动拖动到前面来，也可以把不重要的事情拖动到后面去，这比用颜色区分重要程度的提醒应用来说，方便多了。而且，这个应用不仅支持同页面内拖动，还支持跨状态拖动，当一件“正在做”的事情完成之后，用户可以轻松将这件事拖动到“已完成”的状态里面，用户再也不用在应用当中点击多次来调整状态了。

**推荐理由：简单方便的计划任务应用。**




## Drivvo

**下载地址：** https://play.google.com/store/apps/details?id=br.com.ctncardoso.ctncar



对于一些开车的朋友来说，除了自己的车保养的怎么样之外，可能更多的是关心保养自己的车，以及自己日常用车的花费了。有时候每个月算算自己因为车辆养护花出去的钱，可能就连自己也记不清这些钱到底是怎么花出去的。而有些时候，对于一些加油站的加油质量问题，如果长时间不了解的话，很可能会给爱车带来不必要的损耗，所以这些问题其实都十分现实。

如果开车的朋友使用了Drivvo这个应用，那么这些问题也就不难解决了。Drivvo这个应用最大的优势，就是给目前市面上绝大多数汽车建立了数据库，用户只需将自己的汽车型号，使用时间等基本信息输入到Drivvo当中，就能够通过Drivvo掌握自己爱车的保养情况，以及需要注意的问题。同时，应用本身还支持加油周期的记录，如果用户加的油与应用当中的一般数据严重不符的话，那么您就有理由怀疑，这个加油站是否在偷工减料，存在以次充好的情况了。

不仅如此，这个应用还提供了车辆状况提醒的功能，当用户的车辆的某些部位因为使用或者老化到达一定的年限之后，应用会自动提示用户是否需要更换零配件，这不仅能够让用户更好的保养爱车，同时对用户的安全也有了更好的保障。

**推荐理由：功能全面的车辆情况监控应用。**

## 3D Interior Room Design



**下载地址：** https://itunes.apple.com/cn/app/id602822870



很多人都有这样一个愿望，就是自己亲自动手来装饰自己温暖的家，可是对于广大并没有学过室内设计的朋友来说，如何将自己的家装修的美丽漂亮可能是很大的一个问题了。有些时候看到那些室内设计师对自己的家进行装修的时候，总感觉不是很符合自己的心意。而要聘请那些高级设计师，价格又是很大的一个问题，所以对于这些用户来说，一个能帮助自己实现自己装修梦想的应用，是十分必要的。

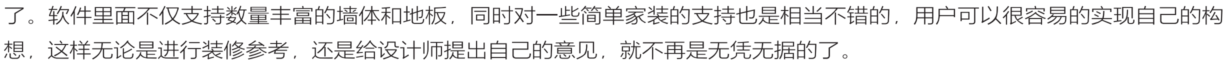
而现在，3D Interior Room Design应该能满足这些用户的梦想了。

这个应用就相当于一个简化版的CAD设计软件，用户可以用这个软件轻松堆叠出自己当前房屋的具体样式，当然，如果想要清楚明白的堆叠出自己的家可能还需要花费不少时间，不过如果是简单堆叠一个原始的状态还是很容易的。

之后，用户就可以根据自己的需要，给这个虚拟设计空间进行各种各样的改造了。软件里面不仅支持数量丰富的墙体和地板，同时对一些简单家装的支持也是相当不错的，用户可以很容易的实现自己的构想，这样无论是进行装修参考，还是给设计师提出自己的意见，就不再是无凭无据的了。

当然，这个软件再好用，也无法代替专业的设计师的工作，因为现实往往会出现各种各样的问题，所以想要更好的装扮自己家的朋友，还是别忘了请一位专业的室内设计师啊。

**推荐理由：简单直观的室内设计规划应用。**

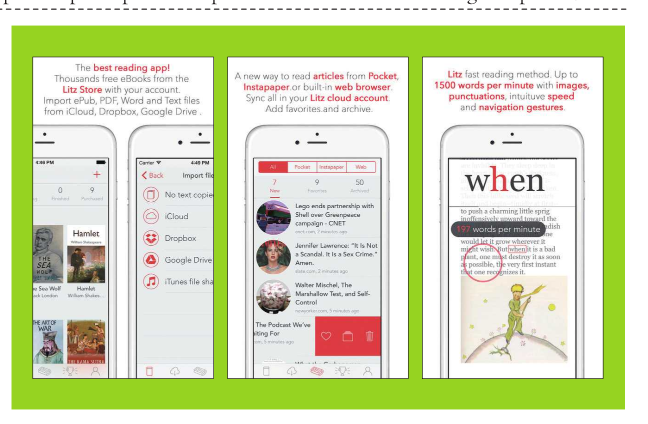




## Litz



**下载地址：** https://itunes.apple.com/cn/app/litz-spritz-powered-pocket/id851859132?mt=8&ign-mpt=uo%3D4




很多朋友都听说过快速阅读这个概念，什么是快速阅读？其实原理很简单，人的大脑的反应能力是相当迅速的，当一块屏幕上快速闪过内容和词汇的时候，人的大脑的瞬时记忆会发挥效果，让人不停的记住内容，而人的逻辑能力则可以快速将看到的信息整理出来，达到快速阅读的目的。据测试，快速阅读的效率至少比普通阅读的效率增加70%，也就是说，你就算一目十行，可能也赶不上快速阅读的人的速度。

但是想要达到这样的速度，就需要搭配比较专业的快速阅读软件。Litz就是这样一款应用，它不仅能够帮助用户达到快速阅读的目的，同时本身也提供了大量的阅读内容供用户阅读学习。

由于软件是英文的，所以软件自带的文学作品也大多以英文的形式出现，不过软件本身支持英语、法语、德语、西班牙语和意大利语共五种语言，这些语言的著作都能在软件上直接找到，并且进行快速阅读。

当然仅仅支持自身内容的快速阅读是远远不够的，所以软件本身还支持从印象笔记、剪贴板导入文件，甚至支持从网页当中抓取内容到Litz里阅读，可以说是非常方便的。

如果你厌烦了缓慢的传统阅读，想要体验一下快速阅读的感觉，那么不妨试试这款软件，体验一下飞一般的速度。

**推荐理由：能够让玩家体验快速阅读的应用。**

好了，本期的杂七杂八就推荐到这里。各位读者如果发现了什么实用有趣的手机应用，还请大家通过大众软件官方微博和微信跟我交流。说不定你推荐的应用就会出现在下期杂志上哦。小伙伴们行动起来，快来推荐好玩实用的手机应用吧！

# 中国文字冒险游戏的现在与未来

文 | 软饭王

对单机游戏情有独钟的玩家，一定对Steam市场不会陌生。一直以来，Steam市场都是国外游戏厂商的天下，中国游戏制作者开发的游戏寥寥无几，很多热爱国产游戏的玩家都在翘首以盼，希望更多的中国单机游戏能够登陆这个平台，让游戏玩家玩到。不过在相当长的时间里，这件事只能算是奢望了。

然而近两年来，中国游戏的作品越来越多的出现在Steam平台，让更多的人看到了中国游戏的魅力，特别是一款叫《高考恋爱一百天》的游戏，让很多国外的玩家也变相了解到了中国的独特考试制度——高考。近一段时间以来，中国的单机游戏开始更多的出现在全世界的游戏玩家面前，让更多的人，了解到中国的游戏与游戏文化。

多加留心的朋友一定会发现，登陆Steam市场的游戏有很多都是AVG游戏，而且这些游戏看起来都颇为相似。有很多人可能以为这个是中国风格的Galgame，事实并非如此，其根本原因在于这些游戏大多都是用一个游戏引擎开发的，这个游戏引擎就是The NVL Maker。这款基于吉里吉里（KRKR）的游戏引擎，为不少中国的独立AVG游戏的诞生做出了自己的努力。

今天，软饭王就邀请到了游戏引擎The NVL Maker的制作人全局变量D，以及目前在Steam平台销量不错的AVG游戏《回忆忘却之匣》的作者酱油，让他们来谈谈有关国产AVG游戏，以及游戏引擎The NVL Maker的故事。

## The NVL Maker，意外的诞生

说起The NVL Maker这个游戏引擎的诞生，全局变量D对笔者说这件事其实带有一点意外的色彩的，因为她一开始并没有想做一个游戏制作引擎，而只是想给自己的游戏开发工作写一个简单的图形化编辑工具，来让自己的开发变得更简单。在尝试给吉里吉里制作一个图形化编辑工具之后，她突然发现：咦？这个图形化编辑工具很好用诶。于是，本着分享的精神，全局变量D就将这个“小工具”发到了一同制作游戏的圈子里，有朋友在看到这个基于吉里吉里的图形开发程序很喜欢，纷纷表示这个藏着自己用未免太可惜了，所以全局变量D就很无私的发布出来让大家都可以用了。

至于这个引擎为什么叫做The NVL Maker，全局变量D表示其实原因很简单，NVL其实就是Novel的缩写，因为一开始想着就是做最简单的文字游戏类型，那种又叫视觉小说嘛，Visual Novel。于是就提取了Novel的几个字母，称呼这个引擎为The NVL Maker。

The NVL Maker这个引擎是基于吉里吉里的原因也正是如此，全局变量D只是想制作一个图形操作界面自己来使用，并没有在一开始就想制作一个游戏引擎，所以也就没有专门开发游戏引擎的内核。反正大家制作游戏也只是为了开心，没有必要那么纠结这个引擎究竟是不是自己的。更重要的是，吉里吉里这个引擎本身就是免费开源的，只要之后人们是基于免费开源的行为去做，那么对吉里吉里的修改都是被允许的。




《回忆忘却之匣》制作组DreaMory的logo

在这里，全局变量D再次像笔者强调了一件事，那就是现在很多使用The NVL Maker的朋友不注重版权问题，将很多没有经过授权使用的素材拿过来用，还有一些人直接将The NVL Maker内部提供的素材用到其他游戏引擎制作的游戏当中，这些都是不合适的，所以还请使用The NVL Maker及相关素材的朋友遵守The NVL Maker官网上面的相关协议，因为只有大家共同重视这个问题，中国的独立游戏创作圈才会发展的越来越正规，更加美好。

在问到为什么The NVL Maker有两个版本（一个是基于吉里吉里，一个是基于BKEngine）的时候，全局变量D表示原因其实也很巧，因为BKEngine是面包工坊小组出的自制引擎，当时他们拿到授权移植了几个吉里吉里游戏到手机上，其中有一个正好是炒饭用NVL做的，全局变量D看了一下BKEngine，觉得移植得很棒，所以就接触了一下这个引擎。而这个引擎当时是和吉里吉里一样没有图形化界面的，于是全局变量D就帮他们做了个图形化工具，这就是NVL的BKEngine版的来历。所以现在NVL有两个版本，基于吉里吉里引擎的和基于BKEngine的。

## 《回忆忘却之匣》，从玩家到游戏制作者

在和《回忆忘却之匣》的作者酱油聊起他为什么要开发这样一款AVG游戏的时候，他对笔者说他之前也算是资深的AVG游戏爱好者了，以前也玩过不少来自日本的Galgame（指美少女恋爱游戏），但是他没怎么接触过中国制作的Galgame，当时他觉得中国制作的Galgame好少啊……而在那个时候，酱油本人因为生活上的各种原因，也想要实际做点什么，在考虑过动画、小说、漫画之后，酱油还是把目光放在了国产Galgame的制作上，觉得Galgame做起来也会简单一些（后来发现实际并不如此……），于是就满怀热情的开坑，从此打开了新世界大门。

当酱油决定制作游戏之后，他找了几个志同道合的人一起开发游戏。而最初成立DM组的时候酱油只是主催（指主策划），顺便负责程序。不过酱油在之前还从来没学过任何程序编写，几乎是从0开始学习别人口中经典的AVG游戏制作引擎吉里吉里。一开始他还觉得这个引擎看来没有想象中的那么难，但是没几天，酱油就发现自己实力实在不够，开发过程中出现了各种BUG。于是他决定去吉里吉里的贴吧发些求助帖，希望有人能够帮助自己一下，正好那天全局变量D也在逛贴吧，就给了酱油一些修改建议，顺便安利了NVL这个软件，于是酱油就去试着用了一下，瞬间舒爽。之后，就一直使用The NVL Maker开发了《回忆忘却之匣》。

当然，在之后的开发里面全局变量D也帮酱油搞定了很多问题，比如联系一些协力或者给一些参考意见什么的，总之酱油表示非常感谢全局变量D以及她制作的The NVL Maker。

## Steam，给每个人一个机会

问到为什么酱油会想到把游戏放上Steam的时候，酱油表示其实这件事还是全局变量D帮忙联系的。原来全局变量D还是《回忆忘却之匣》这个游戏的代理商，于是笔者转而问全局变量D有没有作品在Steam上售卖，果然，全局变量D开发的《十二色的季节》也在Steam上贩售。全局变量D表示目前自己的身份大概就是技术支持+发行，工具本身尽量保持免费这样。

酱油也表示目前游戏的实体版方面是由自己这边负责的，Steam上的销售是由全局变量D负责进行的，目前在Steam上销量这么好，其实全局变量D也做了不少的工作。

在笔者询问两人对于Steam平台的看法时，全局变量D表示这个平台其实很好的帮助了很多中国的独立游戏制作人，特别是独立AVG游戏制作人获得他们的应有收入。现在的中国游戏市场，其实还没有发展到能够让独立游戏特别是独立AVG游戏生存下去的空间，现在网络上还是盗版游戏满天飞，普通游戏制作公司还能够通过法律途径或者其他方面的手段打击一下这些盗版游戏，而很多独立游戏制作者根本没有什么能力去打击盗版游戏。这里全局变量D再一次吐槽了很多游戏制作人没有得到他人



《回忆忘却之匣》的CG还是相当精美的



《回忆忘却之匣》竖版宣传图

授权就把素材拿走开发游戏的行为，目前全局变量D和酱油对此也是没有什么很好的办法，这些都让人很无奈。

目前酱油等一些独立AVG游戏制作者能够获得收入的途径大多是去漫展上贩售自己的游戏，或者是通过淘宝店来销售自己的游戏，这两个渠道的影响力都十分有限。而掌握庞大市场的一些公司在面对这些游戏制作者的时候，开出的条件又相当的苛刻，以至于让人难以接受，这些都在阻碍着中国独立AVG游戏的发展。而Steam这个平台，则给了中国的独立游戏制作人一个机会，让他们的游戏能够跟包括中国玩家在内的全世界游戏玩家见面，游戏是否好玩，由这些玩家去评判，好的游戏就能收获更多的销量，而不好的游戏则被所有玩家唾弃。每个人的机会都很公平，这对国产独立游戏特别是发展势头非常不错的国产AVG游戏来说，绝对是一件好事情。

在聊到游戏登陆Steam平台的时候，笔者也乘机向全局变量D询问了她制作的《十二色的季节》的翻译问题，因为在用户评论里面，有外国的游戏玩家反映《十二色的季节》这个游戏的翻译不甚准确。全局变量D向笔者摊手，十二色季节的翻译，发布以后有母语英文的玩家自发地帮忙挑了一些错，也有很多来信说喜欢这个游戏的，所以全局变量D想做到辞能达意还是OK的。更多的就没有办法，翻译这个工作她一直都不是很擅长，所以只能这样啦，下次制作游戏的多国语言的时候，会考虑找一些更专业的人士来帮助翻译。

总之，Steam平台给了中国的独立游戏制作者更多的机会，让他们能够接触到不同的游戏玩家，全局变量D和酱油都表示，希望能够看到有更多的国产AVG游戏能够登陆Steam平台，让更多的玩家接触到中国的AVG游戏。

## 回忆，在很久很久以前

说起两人想到制作游戏的契机，全局变量D和酱油都提到了一个软件——《恋爱游戏制作大师》。不过全局变量D表示，她在2004年就开始接触这个软件了，全局变量D让笔者非常吃惊，于是笔者怀着小小的好奇向全局变量D询问了年龄，全局变量D一摊手——

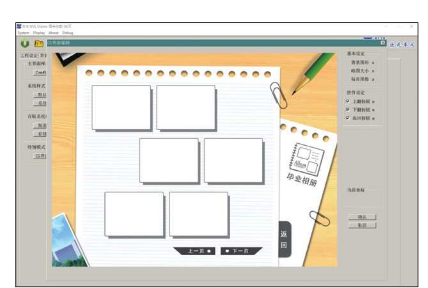
无可奉告！

然后全局变量D就尝试开发AVG游戏了，当时还创作过一个剧本，不过这个写到一半的剧本被同学的弟弟拿走了……他后来还好意思问他姐下文呢，故事后来怎么样了？没下文了少年，被你坑了！全局变量D在想起这件事的时候，仍然愤愤不平。

之后全局变量D踏上了独立游戏制作的道路，当时中国的独立游戏制作人的圣地是幻想森林（rpgchina）。很多的独立游戏制作人一开始就是在那里找到了志同道合的朋友，一起制作游戏的。当时的幻想森林，云集了很多游戏制作的大神，他们或者利用现有的游戏制作引擎，或者自行开发游戏相关脚本，给中国的游戏制作带来了很多活力。当年还没有所谓的独立游戏的概念，他们制作的游戏，有很多甚至比已经发售的商业游戏都丝毫不差。可以说，当时的幻想森林，完全有希望成为中国独立游戏的一面旗帜。

然而，因为一些外部因素的原因，以及游戏制作人的更迭，幻想森林这个当年汇集了无数游戏制作大神的地方渐渐没落了。外部原因自不必提，其实更重要的原因是当时的游戏制作圈子并不大，游戏制作这件事的人气随着论坛这个形式本身的衰落渐渐低下去也是正常的。幻想森林毕竟是比较松散的业余爱好者组织，不像其他网站那样对新人那么友好，不可能为新人提供全方位的支持，再加上一些其他因素的影响，幻想森林逐渐没落也是无可奈何的事情。全局变量D对此也是唏嘘不已。

当然，在使用The NVL Maker以前，酱油也尝试过使用其他看起来使用比较简单的AVG游戏制作引擎，但是因为相对简单的AVG游戏制作引擎本身有很大的限制性，酱油在脑中构思的一些



NVLMaker的CG设定同样简单直观



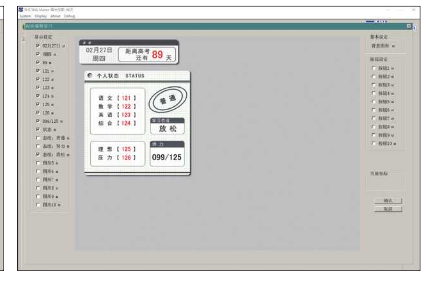
NVLMaker的存储、读取功能甚至可以一键设计



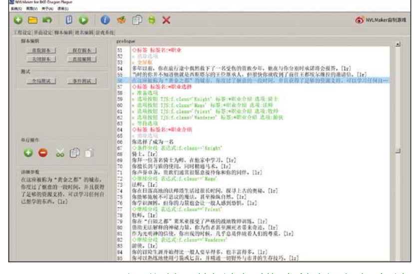
游戏内容全都是通过NVLMaker开发的



NVLMaker在系统设置上也可以简单调整，不需要更复杂的技巧



使用者可以根据自身需要，给NVLMaker添加更多的功能


NVLMaker可视化的剧情编辑模式能够让文字编辑异常简单

演出用这些引擎来表现还是比较难做到的。所以虽然对于其他人来说可能好用，但是不是很适合《回忆忘却之匣》这款游戏，所以也就只能放弃了。

全局变量D在一旁吐槽道，要是你用了别的制作引擎，不就没法用到我这个操作引擎了吗？酱油表示不会啦，就算不用吉里吉里，可能也会想到用BKEngine，到时候也是会用到The NVL Maker的，所以他是不会错过The NVL Maker这么好的游戏制作引擎的。

这么硬的广告真的可以吗？全局变量D看着我写的字，悄悄地问道。当然可以，我写的文章我自然会对它负责，更何况The NVL Maker确实很不错。

说的我有点不好意思了，全局变量D最后总结道。

## 不遥远的明天，以及未来

在聊起未来The NVL Maker的发展以及酱油的新游戏的时候，全局变量D和酱油纷纷表达了自己的愿望。酱油表示自己已经开始准备新游戏的企划了。他通过《回忆忘却之匣》这一作学到了不少经验教训。新作不出意外的应该会比这个游戏出色不少。对于新作，他还是有信心的。然而为了防止牛皮被吹破，所以酱油觉得具体的表述还是得谨慎点，不能乱放卫星，要稳步推进。

而全局变量D则表示她未来可能会更新一下代码，所以未来的The NVL Maker2可能就不需要基于其他引擎了。而且在未来有可能加入很多AVG游戏引擎都有的纸娃娃系统。不过对于这个系统，全局变量D本身也有顾虑，就是其他用户是否会把纸娃娃系统生成的人物用到其他的地方，还有就是作为爱好者比较纠结的地方，想做的东西很多但是没有钱。同时事情本身也需要详细的规划，所以短时间内应该不会很快开发出来吧。

至于对未来的展望，全局变量D希望有更多像酱油这样厉害的自制游戏作者成为The NVL Maker的用户，做出更多好玩的作品。The NVL Maker这个软件开发的目的非常简单，开始做的时候也没有想到能发光发热这么久，也算是在AVG圈做了一点微小的工作（喂），真的很感谢大家支持。NVL小组的全体成员也会继续努力，让这个工具更好用的。

而酱油则希望大家多多支持DreaMory游戏制作组～新作Happiness Recipe在2017年初应该会有正式消息。前篇的主角之一将会是《回忆忘却之匣》当中登场过的张晨汐。游戏各方面的硬实力质量应该会比《回忆忘却之匣》提高不少，所以还请各位多多支持。

## 结语

可能很多人会觉得，AVG游戏特别是中国的AVG游戏只是一种可视化小说，是将文字与人物图片拼接诞生的作品，游戏本身并不需要多少技术含量。其实抱有这种想法的玩家，可能并没有看到中国AVG游戏作者的努力。他们没有看到中国的游戏制作者为了AVG游戏的开发，付出了怎样的辛勤汗水。

虽然现在说起令人印象深刻的AVG游戏作品，大家可能更多的想到日系的作品，诸如《命运长夜》《水仙》、K社三部曲等等。但随着越来越多的中国AVG游戏作者加入到AVG游戏的制作当中，相信在未来一定会有属于中国玩家的经典作品诞生。

对于国产AVG游戏的制作人们来说，未来的道路也许并不好走，充满荆棘与坎坷，但，它的前途很光明！P



NVLMaker的可视化编辑给使用者节省了很多功夫


当然，游戏当中也有很多福利场景，不过很可惜玩家享受不到了


游戏当中的妹子们设计的都很萌萌哒


游戏的CG明显受了很多日系Galgame的影响

# AR才是VR市场的未来?

Is AR the future of the VR market?

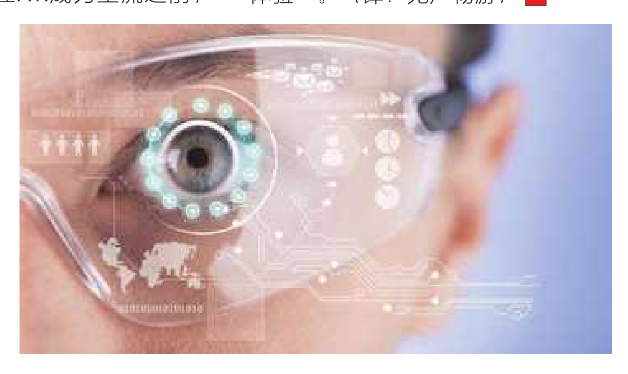
gamesindustry.biz Matthew Handrahan

伴随着PSVR的正式发售，VR消费市场真正迈入了盛世，而就在人们的目光全部投向VR这片前景广阔的新兴市场时，与VR有着孪生关系的AR技术也正在迅速崛起，而且来势之汹，大有后来居上之势。就在前不久于巴塞罗那举行的DICE欧洲会议上，Unity引擎公司的首席营销官Clive Downie做出了一个大胆预测：在未来十年里，日常应用VR的用户将达到十亿。而眼下，VR还不是那么令人完全满意，其用户基数还很有限，内容上也远没有达到当初宣传和承诺的那种革命性程度。但是，作为VR市场的主要参与者之一，Unity百分之百确信该技术终将对世界产生颠覆性的影响力。

确实，当前无论是Vive还是Rift，仍处在先期尝鲜阶段，大部分人还处于观望态度。但如果把移动设备市场考虑进来，那么Downie所预测的十亿用户数量也不是一个太过离谱的数字。而Google Daydream就是这样一把打开移动VR市场的钥匙。Daydream本质上是一个移动式VR控制器，但它真正的妙处在于结合了谷歌本身的巨大资源和整个Android生态系统。如果普通的安卓用户平均每五年更换一次手机，那么在十年后市场上就会有十亿台支持Daydream的手机。这将是一项了不起的成就，也只有谷歌能取得这样的成就。

然而也有反对的声音。移动开发商Flaregames的总裁Klaas Kersting对于VR市场是否真能被主流接受还持保留态度："VR确实具有很强的沉浸感，但另一方面，它有些脱离现实。当你戴上头盔时，就与外界产生了一层厚厚的隔膜。这对于VR设备的应用来说是一个不可忽略的障碍。即使VR设备未来能够把体积做得更小，把不适感降到更低。这层隔膜也依然存在。"这对Downie所冀望的移动VR这一木马奇兵同样也是一大障碍，因为智能手机在作为游戏平台时所具备的诸多优势，在VR游戏身上将无从发挥，具体来说，移动VR游戏更注重发挥VR特性而不是移动特性，因此它在体验上更像是VR游戏，而不是手机游戏。相应的，你手上的机器更像是Oculus Rift而不是移动电话。如果是这样的话，那么届时市面上确有10亿台支持Daydream的手机，又会有多少人真的会用它来打VR游戏呢。

这个时候，如果能有一套更具沉浸感的设备将现实世界和虚拟游戏融合起来，那才是真正将这项技术推向主流市场的催化剂。而这类设备其实早已出现多时，这就是所谓的AR眼镜。虽然名气暂时还没有VR响，但很多人早就指出AR设备终有取代VR头盔的那一天，这其中不乏Tim Sweeney这样的业界名人，他曾在今年的ChinaJoy上说过，AR将是我们这个时代最大的技术革命。那么问题来了，在AR成为主流之前，会给VR留多长的时间呢。而在这段时间内，像Rift、Vive、Gear和Daydream等设备能否抓紧时间破除上述障碍呢，要知道，这些障碍并不是简单依靠提升技术就能解决的，开发人员更多面对的是VR游戏在社交和玩家日常行为方面的挑战，而AR设备因为在社交行为方面具有先天的优势，大概在五年左右就能应付这些挑战了。可以说，时间不在VR这一边。



如果你到现在还不相信AR比VR具有更大的优势，那么只有请出苹果总裁Tim Cook来说服你了，他在对两者的比较中指出，AR是更有前途的一项技术，而且比VR领先很多，"VR是一种封闭式的体验，它可以使人们沉浸其中，带来绝佳的体验，但从长远看，它的商业价值不如AR，对它感兴趣的人群也将远远少于AR玩家数量。"什么，你问还有比库克更有发言权的人能够证明AR强过VR吗，呵呵，还真有，不久前在全世界刮起口袋旋风的Niantic公司总裁John Hanke就给出了他的现身说法："AR是更加有趣更有前途的方向。在VR中，玩家将自身与周围的所有人隔绝开，进入一个完全虚拟的空间。AR则是对人类日常行为的一种增强和补益，在你外出时，与他人社交时，购物时，游玩时，都能够从AR的应用中获得从未有过的绝妙体验"。（译：无声畅游）

# THQ Nordic改名换姓为哪般？

THQ Nordic is ready to prove itself after a big name change

polygon Allegra Frank

在2012年THQ破产后的资产拍卖会上，一家名不见经传的奥地利厂商Nordic，以黑马之姿从斜刺杀出，从育碧、动视、Take2等大腕手中抢下了THQ大多数IP的版权，其中就包括最炙手可热的《暗黑血统》（Darksiders），着实让人意外，而在四年之后，Nordic再作惊人之举，竟然将自己的名字直接改成了THQ Nordic。这实在是一个颇为大胆的举动，要知道，在很多玩家、记者和业内人士看来，THQ是一个充满诅咒的名字，提起它，人们往往会想起大量的平庸之作（国土防线）、儿童授权游戏、损失惨重的uDraw等等。但是不要忘了，THQ也握有很多成色不错的IP，不然怎么会引起众多厂商的哄抢，尽管像《黑道圣徒》《地铁之光》《英雄连》《战锤40K》《进化》这样的一线品牌均被其他更有钱的实力买家瓜分走，但THQ剩下的那些IP也足够令Nordic这个新丁垂涎三尺了，其中随便挑一个出来，比如《泰坦之旅》，就比Nordic手头上的那些作品要有名的多。

说起来，这已不是Nordic第一次玩收购其他厂商并改名换姓这种套路，别看Nordic正式投入游戏业务只有短短七八年的历史，但它早就是深谙此道的高手，之前曾买下JoWood和Adventure Company的资产，并以这两个公司的名义发行游戏，只是因为名气不大没有多少人注意罢了。而他们最大的一次收购，当然就是收购THQ的资产。2014年，这笔交易以Nordic买下THQ的公司招牌和剩余IP而收尾。从这时起，Nordic就成了THQ，THQ就成了Nordic，两者已基本分不开了。

不过，Nordic内部在做出更名这一重大决策之前也是纠结了好半天的（将近三年），毕竟THQ这个名字曾与太多的坏事联系在一起，但对于公司联合创始人Wingefors来说，THQ所蕴含的积极因素是他更为看重的，当然他也做了一个小小的折衷，即并不直接沿用THQ这个名号，而是把THQ和Nordic放在了一起，毕竟Nordic刚刚打出了一点名气，譬如《心灵杀手》（Alan Wake）的盒装PC版就是由它代理的，因此他也不想丢下原有的这块招牌。

回顾Nordic的历史，虽然创建很早（上世纪90年代初），但只是卖卖二手软件。直到2008年，它才成立自己的发行分部，正式投入游戏的研发以便为自己的店铺供货，当时也是赶上了Wii大火特火的好时候，由它创作的We Sing歌唱游戏系列在欧洲算是小有名气。从这层意义上来讲，说Nordic是业界新丁并不为过。但摇身一变成为THQ Nordic之后，则立马有了一种老江湖的气派，他当然知道THQ这三个字母给人的印象不太好，但为了真正打入心仪已久的核心游戏圈，他认为这样的冒险是值得的。

不过，他对自身公司的定位和认识还是很有自知之明的：既不是EA、育碧之类的业界大鳄，也不是Devolver Digital这样专门搜罗创意小品的独立联合体，而是介于两者之间保持一个中等的规模，这样就可以在保证一定品质的前提下，大大提高游戏的发行数量，而根据官方的说法，THQ Nordic当前正有23部作品正在开发中，其中有13部来自原THQ，这绝对不是一个小数目。只可惜，它并没有具体提到任何一个作品的名称，但我们都知道，这其中必定包括《暗黑血统3》，想当初，Nordic在买下“暗黑血统”的版权后，就一直在暗中联系其原班开发人员，如今四年过去，想必也差不多谈妥了，而这部作品也正是Nordic改名为THQ的最大动力。

而在改名之后，Wingefors的当务之急便是重塑THQ这块招牌的形象，或换句话说，是与过去那个THQ完全划清界限。过去的那个THQ是一个规模足以排进欧美前十的巨头厂商，而重生后的THQ Nordic则是一个员工不过百人的小团队。过去的THQ Nordic曾涉足包括体育授权、动漫改编，儿童游戏在内的众多领域，重生后的THQ则主攻硬核RPG市场，譬如，由哥特系列创作者开发的全新IP“ELEX”就是一个明显的信号。而随着时间的推移，THQ Nordic的路线图将进一步清晰明朗化，势必会让过去那些曾对THQ嗤之以鼻的人不得不对其另眼相看。

事实上，就在Nordic更名之后没多久，确实已经很多业界人士找上Wingefors，纷纷表示出要与新生THQ合作的意向，这其中不乏想与之签订发行合同的潜质之星。客户盈门的繁忙景象来得如此之快，就连Wingefors本人也感到意外，看来从这一刻起，THQ Nordic便已经接过了原THQ的衣钵，届时，核心游戏市场必将又多出一支生力军。（译：无声畅游）P



# 我们爱装X

科曼奇复兴计划

正是因为有了这些装X的玩家，才会有更具创意的游戏玩法

写这篇短文的起因是前一阵暴雪更新了《星际争霸2》的新补丁，上线了合作模式的新英雄“塔达林的高阶领主阿拉纳克”。和之前的阿巴瑟一样，这个英雄也是一个需要花25块钱解锁的付费英雄。身为这款小众游戏玩家的我也花了25支持了一下新英雄，结果没想到在买到英雄的前24个小时我基本没有成功的匹配到一局游戏。而我知道根据合作模式的匹配机制，系统永远会匹配两个选择了不同英雄的人开始一场合作战役。如果我连续匹配不到游戏，那只能说明一件事，线上所有的玩家都选择了阿拉纳克。

暴雪和网易都没有公布这个英雄的销量，但是对比当时阿巴瑟的情况，我敢肯定阿拉纳克绝对是给暴雪和网易放了个大卫星。然而我就开始思考为啥同样是付费英雄，阿拉纳克的人气会如此之高。以至于刚刚开放的合作模式聊天频道在阿拉纳克上线的前半个月天天日常弥漫着“新入手求互刷高坚果（阿拉纳克的昵称）”的呼声。

最终我的结论是：他太能装X了。

身披黑红相间的铠甲，永远在缓慢的踱步，一张口就是“身为升格第一人的我”“你当然需要我了”“这场小游戏玩得差不多了”……阿拉纳克绝对是星际争霸世界观里最能装X的一个。他的逼格光环甚至超越了隐藏了3个资料片才得以现身的游戏最终Boss埃蒙。与其他角色为了正义、为了和平与埃蒙而战的理由不同，阿纳拉克决定加入“反埃蒙俱乐部”的理由很简单：他承诺的东西没给我，他在玩弄我，敢玩弄我？我要让他付出代价！你们看看，就连拯救世界的理由都是为了更好的装X，你真的找不出第二个比他能装的人了。

而更有意思的，暴雪在制作他的技能时，充分的体现了他装X的特点。阿纳拉克的游戏机制的核心是“供奉”，即阿拉纳克在濒死会自动吸收周边自己部队的生命值。所以操控阿纳拉克需要通过生产大量相对便宜廉价的地面部队（对比与其他神族英雄）保证阿纳拉克不死，最终依靠他自己强大的技能和输出击溃敌人。是的，整个部队里谁都可以死，只有我们的高坚果将获得永生。而他的终极技能“供奉我”则会依据他周围友方单位的数量极大地提高他的战斗力。不仅仅自己的手下要为他续命，就连队友的单位也要在他开大时为他提供灵能支援。一句“供奉我！奴仆们！”的台词摆明了只要他一出场就要是场上的核心。而其他人都是可有可无的奴仆。

所以，从纯游戏的角度看，阿拉纳克这个英雄并不容易使用。他本身的部队组成并不是十分抢眼并且没有可生产的空军单位（唯一的空军单位死亡舰队是一个技能）。这种机制下阿纳拉克在9级（满级15级）之前如果没有良好的操作和意识，你一定会坑到队友。但是在9级后接连解锁了“供奉我”和“死亡舰队”技能后，阿纳拉克完全可以实现他的另一句台词“只要我一个人就可以干翻一只军队”。当然，前提是你要不断的造兵给他“续命”。

现在让我们脱离这个事件，上升到一个更高的层面看待这个问题。爱装X是全世界所有玩家的天性。而且相比于那种打一个秘籍就“无敌+无限弹药”的装X方式。我们似乎更加热衷于在经历了挑战后高人一等的装X。在游戏中，尤其是多人游戏中，玩家更偏向于使用那种十分难用但是一旦用好了就很NB的人物/武器。如果这个人物外形再酷炫点，逼格再与众不同的话就完美了。我们可以在很多游戏里找到这种案例。最近很火的《守望先锋》中，你用源氏杀个全场最佳和用堡垒杀个全场最佳得到的玩家认可度完全不同。在很多射击游戏中，一些玩家拼命的练习“甩狙、瞬狙、跳狙、盲狙”，其实除了少数优秀的玩家，大部分玩家都不能很好的掌握这种技巧，KD比也往往惨不忍睹。再比如很多RPG和MOBA游戏中“刺客”类型的职业，皮脆成长慢，稍不留神就会领便当，但是一旦神装在手就“天下我有”。当然我听过的最离谱的案例是一个玩家在玩“杀手”系列中为了达到“沉默刺客”的装X最高境界，不惜让我们的光头47在被害者家里的钢琴上按上遥控炸弹，然后开另一台电脑看视频，就为了等被害者围这屋子绕一圈之后坐下来弹钢琴……

当然对于这种过度装X的变态追求，导致了很多游戏中“坑货”和“菜鸟”的横行。为了让自己装X完全不管游戏结果的玩家大有人在，但是我并不打算批判这种行为。因为正如我前面所说，爱装X是玩家的天性，而装X就是应该不顾及其他人想法的。就好比阿纳拉克为了自己装X可以轻易取走手下人的性命一样。装X的玩家是不会顾及其他玩家的死活的。但正是因为有了这些装X的玩家，才会有例如“瞬狙”这种更有创意的游戏玩法，更多优秀的游戏玩家，以及更多正在“升格之链”上努力奋斗的菜鸟玩家们。因此我们不妨放这些“装X犯”一码，不要总之抱着一种“政治正确”的心态去批判他们。毕竟你也不是没在游戏里装过X。P

# 亚洲主机第二大市场之惑

西赛罗

添田叔的采访好歹能让我们对国内游戏市场增加一点信心

最近看到SCE中国总裁添田武人的采访，惊闻中国大陆已成为亚洲第二大主机市场。

要说亚洲最大的主机市场，老大当然是日本，老二老三则应该是韩国与中国台湾地区。别看这哥仨分列前三，体量相差巨大。老大先不论，韩国和中国台湾地区的市场规模相差就很大。二者人口相差约一倍，在PS2时期，韩国销量最高的《铁拳》能卖到五六十万套，但在中国台湾地区销量最高的《三国无双》也只有五六万套。到了上一代PS3与Xbox360时期，借着中文版培育市场以及遏制盗版才扭转了形式。

说到市场规模，韩国的主流主机的普及量大约是120～150万台左右。根据市场报告，中国大陆国行PS4与Xboxone的销量大约是100万台，加上多得多的水货，算起来整个市场确实大于韩国。

那么主机市场将何去何从，是否就会一路顺风顺水了呢？在上个世代的影响下，不仅是海外华人，中国大陆市场也在慢慢培育起来。早在10年前，大家就慢慢开始在购物网站上寻找正版了。随着购买能力提升，中文版普及，以及破解主机越来越难，正版软件在国内也越来越普及，前些年在销售“三个男人与狗”时，淘宝就曾刮过一阵小小的风潮，有玩家笑称，大部分港版游戏其实进了大陆玩家的柜子。

不过基于人口基数的“第二”是没有意义的，对于国内市场的三大类的端游页游手游来说，主机只不过是小指头上的指甲盖。广大人民群众对主机的概念恐怕也就停留在小时候的八位机，最多到立体机，至于SFC之后的，真是不知有汉，无论魏晋。第一线城市以下，恐怕许多游戏策划，都没见过什么主机游戏。

五六年前我就见过一个武汉来的新人策划，见到《战神3》开场时惊讶的合不拢嘴，绝对想不到这是游戏能达到的表现力。这次添田叔也说，对于国外的父传子模式，国内玩家还停留在接受手柄这一步，让体验用户从惊讶中接过手柄，到微笑着走下体验台还是个问题。

对于那些新玩家来说，他们能接受什么也是个难题。在SCE中国推出的游戏中，《瑞奇与叮当》与《重力眩晕》显然都是针对相对核心游戏粉丝的。据对添田叔的采访，国行游戏卖的较好的居然是《驾驶俱乐部》这个口碑相对一般的老游戏。可见对于非玩家来说，与他们日常爱好对应的驾驶与运动游戏会更受欢迎。

国行游戏的另一大挑战，当然是没游戏。游戏作为舶来品，在我国当然会遭遇到严格的审查，比如这次的国行《最终幻想15》，穿着清凉的召唤兽西瓦就被迫穿上了外套，更多的游戏则被彻底挡在门外。在这样的环境下，索尼只有更多的扶植国内游戏。现在除了大宇的《轩辕剑》与《仙剑》，还有一大波VR游戏正在路上，《哭泣的娃娃》《边境计划》和《奇幻射击》就属于比较有竞争力的作品。

现在除了微软、索尼这样的传统硬件发行商，不少国内公司也对电视平台有着浓厚的兴趣。除了2014年那波游戏盒子与已经失败的斧子主机，腾讯和英特尔也将推出自己的Win10刀锋系列主机。虽然腾讯主机以自家的网游为主，但终究在手游饱和的情况下，也许大电视屏幕就是下一个发力点。

添田叔的采访好歹能让我们对国内游戏市场增加一点信心，但是终究如何，却是要在厂商、玩家与政府共同努力下做到。也许以后有这么一款游戏成为话题，能够让游戏主机走进大众的视野。也许主机游戏产业在我国终究只能成为网游业的附属。不管怎么样，我们努力过，关注过，就够了。P



SCE中国总裁添田武人

## 头条新闻

## 暴风TV推出首款45英寸电视

■本刊记者 Monitor

9月13日，暴风TV于北京举行了主题为“Give Me Five”的新品发布会，发布了两块尺寸独特的45英寸电视：暴风超体电视2 VR电视 45X星际迷航版和45XS星际迷航版，售价分别为1999元、1799元。与目前市场上的43英寸屏幕相比，45英寸屏幕大出了一个iPad Pro的面积，而且切割效率高达98%，显著提高了成品率和屏幕质量。3.3米的最佳观影距离更适合中国家庭的居住场景。



暴风TV CEO刘耀平介绍新品

45X星际迷航版采用原装进口4K大屏，45XS采用夏普十代线工艺切割的全高清屏，通过夏普独有的UV2A光配向技术，纳米级液晶分子调控，使色彩更纯净、亮度更高、运动画面更流畅。独家的双画质引擎和高达NTSC85%的广色域技术，令清晰度比普通电视提升30%以上，色域提升20%以上。45X沿用了暴风颇具识别度的玫瑰金金属机身设计，以及“主机分体可升级”设计，用户只需要更换主机芯片，即可实现性能全面升级，换代成本直降9成。

作用暴风系全网最多的高清VR影视资源库，目前暴风超体电视的高清VR影视资源已高达近两千部，且持续更新。此次发布的45X新品，将首次支持AR应用，通过AR及三维实时渲染等技术，将虚拟动画和实景空间融合，开创AR教育与AR娱乐的虚拟互动体验。

暴风超体电视拥有暴风影音、爱奇艺、奥飞娱乐提供的包括VR、AR等优质内容构建的内容生态，每个月新增30000+小时的精品影视，更与迪士尼、派拉蒙、20世纪福斯等国际顶级电影公司建立合作关系。作为20世纪福斯《X战警》的出品赞助方，暴风TV在今年5月推出了暴风超体电视X战警版，此次新品则牵手国际超级IP《星际迷航》。P

## 第七代AMD APU电竞游戏电脑出货

9月6日，AMD宣布首批采用AMD第七代桌面APU的OEM系统开始出货，惠普、联想将率先推出基于全新AM4平台架构，全面支持DDR4内存和一系列全新规范的PC产品，而其他国际OEM厂商也会陆续跟进。这些产品可以提供高速任务处理和流畅的电竞游戏性能，且具有增强的超高清视频流处理功能，并拥有AMD桌面平台迄今为止最高的内存带宽。

第七代AMD台式机APU拥有4个“挖掘机”处理核心，包括TDP 65W和35W两种版本。其中TDP 65W版本的全新第七代A系列处理器在性能表现上和上代TDP 95W瓦产品相同。新一代APU再次增强图形功能，内建下一代AMD Radeon显示核心，完全支持微软DirectX 12，并且全面支持4K超高清视频播放，包括H.264以及新的H.265规范视频。

这些台式机采用的AMD Socket AM4封装接口是全新统一的插座基础规范，兼容第七代AMD A系列处理器和即将推出的高性能“Summit Ridge”AMD桌面处理器。Socket AM4平台支持DDR4内存以及一系列全新规范和周边设备，包括PCIe Gen 3, USB 3.1 Gen 2, NVMe和SATA Express等。

## 罗技G403游戏鼠标展现暗黑科技

近日罗技G系列推出G403 Prodigy游戏鼠标和G403 Prodigy Wireless有线/无线游戏鼠标，它们集多项黑科技于一身。为了减少玩家使用鼠标造成的疲劳以及不适，罗技G403采用了轻量化的人体工学设计，同时鼠标曲线更好地贴合手掌，给手掌充分的支撑，使玩家在握持时享受持久舒适。鼠标左右两侧的橡胶握槽能够增强控制性，另外随附的10克可拆卸配重块让玩家选择个性化的重量感。它配有6个可编程按键，可将偏好设置保存到鼠标的5组板载内存中，在其他电脑上也能随时取用。



G403配备与罗技旗舰产品G900相同的PMW3366传感器，具有200～12000的DPI分辨率，配合罗技G系列的Delta Zero技术，在不同表面材质上均可智能调节，加上300IPS （每秒可承受约300英寸，即7.5米移动距离）的分辨速度，可准确还原光标移动，降低“跳帧”情况的出现。

G403 Prodigy/Prodigy Wireless鼠标采用有线和无线连接时都达到了1ms的响应速度，其中Prodigy Wireless采用了与罗技旗舰产品G900相同的2.4GHz无线技术。罗技G403 Wireless一次充电可持续使用约24小时，关闭LED灯可持续使用30小时以上，玩家还随时切换到有线模式进行操作并充电。

G403配备主按键弹簧张力系统，为左右按键提供准确张

## 头条新闻

# 游极公司启动中关村智造大街首届VR技术与应用科技庙会

■本刊记者 魔之左手

9月21日，首届中关村智造大街虚拟现实技术与应用科技庙会暨北京游极虚拟现实文化传播有限公司开业仪式在北京召开。这是一场以前沿科技为主题的展出活动，由中关村智造大街主办，北京游极虚拟现实文化传播有限公司承办。活动将中关村智造大街良好的科技氛围，与游极公司擅长的虚拟现实技术结合，为来访的现场观众提供最新潮炫酷的科技体验。

在本届科技庙会上，观众可以亲身体验到虚拟现实所给人们娱乐生活方式所带来的革命性变化。游极公司联合10余家科技公司，提供多种先进科技解决方案，并准备了丰富多彩的虚拟现实游戏供观众游玩，也使得本届科技庙会更像是一场虚拟现实的嘉年华游乐会。



北京游极虚拟现实文化传播有限公司联合创始人杨之恭致辞

中关村智造大街，与已建成的中关村创业大街互联互动，成为海淀区推动创新创业的载体。大街集孵化器、公共研发平台、风险投资、快制测试、产权交易、法律服务、营销平台等环节于一身，未来将打造出一个智能制造生态体系。北京游极虚拟现实文化传播有限公司是智造大街的明星企业，以前沿技术为主体，融合泛竞技游戏为核心的O2O运营思维，构建集游戏竞技、娱乐、社交于一体的主题空间。第一家游极旗舰店于8月初在智造大街开始试营业，店内提供极具未来感的人体工程学座舱，专业的模拟骑行训练系统，VR动态驾驶模拟系统，HTC Vive VR体验方案等受到用户的广泛好评。

游极以自身的网站（WWW.UGUG.COM）为核心，着力打造专业的自媒体内容，除传统的图文内容之外，还和多平台合作开通了固定时间的直播节目，其中混合现实（MR）节目可以利用拍摄技术将真实的人与虚拟的场景进行结合，让观众通过2D屏幕也能真切感受到3D虚拟现实的丰富应用体验，大大增加了用户黏着度。P

力以提升响应力和触感，使玩家在激烈的游戏战场中可以快速反应。用户还可通过罗技游戏软件对鼠标的颜色和亮度进行调节，1680万种颜色和多种亮度可彰显个性。

## 技嘉迎来游戏微电脑新品

技嘉旗下小型PC主机家族BRIX近日迎来了BRIX Gaming UHD迷你主机，它采用银色金属立柱设计，采用垂直风道设计以提升散热效率，顶部出风口加装白色装饰灯，尺寸为220mm×110mm×110mm，重量1905g。

BRIX Gaming UHD搭载Intel酷睿i7-6700HQ（型号：GB-BNi7HG4-950）处理器，GTX950独立显卡，3个mini DisplayPort和HDMI接口能够进行4路视频输出。其接口包括千兆以太网，双USB3.1（其中一个为TYPE-C标准），3个USB3.0接口，耳麦插孔。它需要自行购置内存、硬盘和WiFi模块，支持双槽DDR4 2133笔记本内存，最高容量32GB，拥有两个2.5英寸硬盘位和M.2固态硬盘接口，也可支持M.2 WiFi网卡。




## 金士顿HyperX电竞新品上市

金士顿旗下电竞品牌HyperX近日推出了其首款键盘产品HyperX ALLOY阿洛伊FPS电竞机械键盘。其窄版设计可为鼠标腾出更多活动空间，在狭窄的桌面上也能发挥自如。键盘采用金属面板，可实现持久的耐用性及稳定性。它采用Mini USB可拆卸式连接设计，还加入了USB充电接口，玩家可在酣战游戏的同时为移动设备充电。其红色背光有6种预设的LED变幻模式和5种亮度级别。





## 头条新闻

# 高德地图发布个性化AI引擎

■本刊记者 Monitor

9月19日，高德地图在北京发布全新的位置出行服务引擎——AI引擎，它以大数据能力和机器学习能力为基础，顺应出行需求变化，瞄准以手机和车机为双中心的未来出行场景的出行基础建设的底层驱动力。面向不同环境和需求，高德地图可以提供“千人千面”的个性化最优位置出行服务。



高德地图产品副总裁陈永海（左）、田密（右）和高德地图代言人林志玲共同启动高德地图AI引擎

阿里巴巴移动事业群总裁兼高德总裁俞永福曾透露“一个高德、一云多屏”战略，此次发布的AI引擎就是这一轮研发投入的重要成果。它的正式发布上线意味着“一个高德、一云多屏”战略落地，也明确了高德地图在多屏发展模式下，将着重打造手机与车机“两个中心”。该引擎的研发上线使高德地图的互联网能力和地图数据能力能够融合互补发展，达成强强合力。

AI引擎的全境能力是高德地图“一云多屏”实现的基础，也是数据在不同终端之间自如流转的保障。在万物联网的世界，需要位置出行服务的不仅有手机，还有车机、智能手表、智能自行车等一系列智能硬件设备。高德AI引擎不仅能在不同设备、不同硬件条件、不同环境下提供稳定服务，还能根据用户的使用场景和网络状况自动为用户选择本地引擎或网络引擎，且搜索、规划、导航时能得到几乎一致的结果。举例来说，用户可以在网页或手机上规划好路线，一键发送到车机，驾车到达停车场后，再回到手机继续做步行或室内导航，整个体验流畅无缝。

高德地图的数据由阿里巴巴集团、高德自身、开放平台&第三方应用联合组成，大大增加了数据量和生产效率，让数据生产进入智能化时代，还可以从大数据中自动挖掘出过期和新增的POI和道路变化，路况更新速度达到分钟级。AI引擎艾尔引入了模块化机器学习，使高德地图在功能上更加智能，可根据用户选择的热度、评论标签、类别排名等综合分析，并自动进行排序，让用户最便捷地得到想要的搜索结果、不同的规划路线，不同的导航提醒及不同的消息推送等等个性化服务。对于与开放平台合作的第三方应用，高德也能够针对出行、智能硬件、O2O、社交、游戏等不同行业做出定制化、精细化的解决方案。P

HyperX阿洛伊游戏机械键盘采用Cherry MX Blue按键开关（青轴），驱动距离为2.2mm，压力克数为60g，拥有高灵敏度以及清脆的段落感，支持5000万次敲击的高耐久性，内部黄金触点则可抵御灰尘和污垢。它还附送针对FPS游戏的专用键帽，红色键帽搭配特殊纹理，不仅易于辨识，而且可实现更好的手感。

HyperX在10月12日全球同步开售CloudX Revolver Gears of War战争机器限量版专业电竞耳机，它由HyperX、微软以及The Coalition三方工程师共同设计研发，融入游戏的战场元素和代表性标志的同时，升级的驱动单元为该游戏深度优化，实现解析力与声场表现的共同提升。该耳机经过微软官方的测试和验证，能够与Xbox One系列主机以及PC等常见设备完美搭配使用。

HyperX CloudX Revolver战争机器限量版耳机采用红黑配色风格，骷髅齿轮外加做旧喷漆的元素，选用50mm响应频率为12Hz～28,000Hz驱动单元，金属头梁使用了悬浮式设计，无需调整即可适应不同头型玩家的佩戴需求。耳罩部分搭配宽大的椭圆形记忆海绵配以优质皮革，包裹玩家耳部，封锁外部噪音。它采用标准的3.5mm耳机接头，支持绝大多数音频播放设备，附件线控能够调节音量及开关麦克。其麦克风则采用了可拆卸设计，玩家可根据实际的使用需求自行安装。

## 华三推出魔术家R100路由器

新华三集团旗下的华三通信近日宣布推出全新家用无线路由器产品——华三魔术家H3C Magic R100。该款产品延续了华三魔术家系列媲美企业级产品的高可靠性与安全性，并以四根高增益外置天线和智能弹性带宽专利技术为特色，可覆盖150平方米大户型的每个角落，特别适用于家庭人口较多、房间面积较大的现代家庭使用。

华三魔术家无线路由器
H3C Magic R100
信号盲区终结者

H3C Magic R100能自动识别智能手机、平板电脑等智能

## 头条新闻

### “互联网+交通出行服务”论坛在京举办

■本刊记者 Monitor

9月28日，在由公安部交管局指导、公安部交通管理科学研究所、人民日报媒体技术股份有限公司、高德地图、新浪微博联合主办的2016（首届）“互联网+交通出行服务”论坛上，高德集团总裁俞永福表示：在智慧交通领域，高德地图已经同时成为用户、应用、汽车、交警四大群体的标配。凭借在上述领域的积累和大数据优势，高德地图将致力于推动“人人为我，我为人人”的交通大数据生态，帮助城市互联网+交通建设告别局域网+，打造城市交通大脑。



高德集团总裁俞永福发表讲话

近日高德地图发布了《2016年中国互联网+交通城市指数研究报告》，报告显示，2016年以智慧城市为代表的“互联网+交通”项目在国内快速铺开，尤其在一线及二线省会城市发展迅猛，从而带动了二三线城市的全面快速发展，预计未来几年“互联网+交通”的落地发展速度和规模都将会爆发式增长。俞永福认为，局域网+形成的数据孤岛，让今天的智慧城市服务就像一个人的肢体有神经但缺乏中枢，其本质问题是底层大数据没有打通。“要形成城市交通大脑，关键是实现‘人人为我，我为人人’的大数据生态，即每个人、每个企业、每个交通管理部门都成为同一个大数据系统的提供者，每个人，每个企业，每个交通管理部门，也都成同一个为大数据系统的受益者。

高德地图已拥有超过7亿用户，成为“用户标配”，全国超过360个城市上线了高德地图的实时交通服务；高德正在为多个行业的应用提供定位、出行服务，已经成为互联网“应用标配”；高德还与全球30余家车厂提供包括地图数据、导航引擎、交通信息在内的相关服务，已成“汽车标配”；高德地图也在积极促进与交通管理部门的大数据共享和融合，目前已经与超过40家地方交通管理部门达成了战略合作，与超过70家地方交通管理部门达成了业务合作，成为“交警标配”。

正是依靠在以上多个互联网+交通领域的大数据综合优势，高德地图正在致力于推动大数据融合、创新，推动“人人为我，我为人人”的交通大数据生态。在会上，高德地图今年第五次联合全国各地公安交管部门发布了《中国主要城市节假日预测报告（2016年国庆节）》。P

终端的业务类型与带宽使用情况，动态地将终端划分为闲置终端和非闲置终端并智能弹性分配带宽，实现带宽资源的优化分配与利用，解决了家庭中多台终端同时在线时网络容易出现卡顿、慢速、掉线等顽固现象。其内置报文快速转发引擎还可平均提升30%的上网速率，大幅优化家庭无线网络使用体验。

R100植入新华三芯片级抗干扰技术，为消费者带来稳定可靠的无线信号，解决无线“假信号”问题；“均衡”和“竞速”等多种无线模式的自由切换，可灵活适配不同的网络场景需求；而无线“一键优化”功能，则实现了无线参数设置的自动最优配置。

### OtterBox为iPhone 7/7 Plus提供坚实保护

OtterBox（奥盾士）近日在国内正式开启针对新iPhone系列的新款保护壳预售。Commuter通勤者系列的双层设计能提供防摔、防尘、防撞及防震保护，同时纤薄轻巧，可随意放入裤袋，轻松出行。Symmetry炫彩几何系列设计简洁且极富时尚感，手持握感非常舒适，光滑纤薄，便于塞入口袋。一件式保护壳具备的双层材料结构可防震、防摔，比屏幕高出少许的保护壳边缘，可以防止屏幕向下跌落时可能造成的损伤。

Defender防御者系列是坚固的三层式保护壳，为手机提供防摔、防尘及防刮花的多重防护，附有夹扣让手机随行更方便，特设内置屏幕保护膜。新品还在保护壳外层两则压上条纹，更加时尚，也提供了舒适的手握感。Achiever型动者系列的双层设计能提供防摔、防撞及防震保护，同时纤薄轻巧，可将手机放于裤袋，轻松出行。其镂空外壳透出内层色彩，同色系配搭或对比颜色，同样颜值十足。OtterBox的Strada真皮系列等也即将推出应用于新iPhone的保护壳产品。P



# 无盘能敌！HyperX Predator PCIe SSD高级玩法

随着近些年CPU和显卡技术的迅猛发展，玩家几乎已经不再担心常规硬件性能不足的问题，关注点开始向整体的外观及尺寸转移。于是，麻雀虽小五脏俱全的ITX平台以及IntelNUC为代表的迷你主机成为了玩家们的新宠，由此可见PC小型化将成为未来的发展趋势。

自机械硬盘进入到民用市场以来发展极为缓慢，由于碟片和磁头的结构限制，读写性能止步于150M/s，同时由于结构复杂很难同时兼顾稳定和小型化。而相比机械硬盘来说，SSD在性能、安全性、发热、能耗、噪音等方面都具备无可比拟的优势。由于淘汰了脆弱易坏的机械部件，SSD的体积可以进一步缩小，其中M.2接口的HyperX SSD产品体积不足内存的一半，更为适合小型化主机。

## 百变的PCI-E旗舰！HyperX Predator PCIe SSD

HyperX家族中定位最高端的SSD系列——HyperX Predator PCIe SSD，搭载最新一代的四通道Marvell 88SS9293主控，精选高品质19nm MLC闪存，其最高能达到1400MB/s的读取速度，在写入速度上更是达到惊人的1000MB/s，大幅提升的数据带宽与吞吐量，提供比SATA 接口SSD更极致的应用体验。

HyperX Predator PCIe SSD结构上采用常见的M.2 2280接口SSD加上一片M.2 to PCIe转接卡，如果主板上有M.2接口的话可以将M.2 2280 SSD主体拆下直接插在主板上，并不占用任何机箱内部空间，相当的方便。

## 多个平台完美兼容！打造性能小钢炮



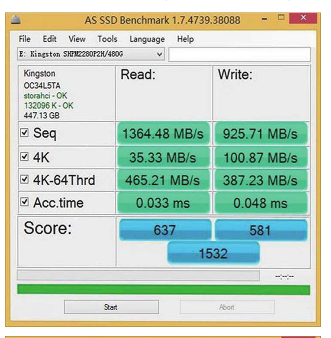

HyperX Predator PCIe SSD可以直接插在主板PCIe接口上，不仅安装更加便捷、空间占用更低，同时也从根本上避免了数据线缆在机箱中收到干扰。此外，Intel100系列芯片组已经支持将PCIe设备作为RST 14快速存储技术的一部分，M.2、SATA Express硬盘也能参与到RAID阵列，届时HyperX Predator PCIe SSD组成RAID所爆发出的性能，一定会让大家大吃一惊！

HyperX Predator PCIe SSD附件中标配半高挡板，完美兼容以HTPC等小型紧凑型平台，凭借出色的读写性能以及PCIe接口的高带宽优势，最终可助玩家打造开机快如闪电的高性能家庭影音中心。

PC小型化的杰出代表莫过于Intel NUC，尺寸不足一个男生的巴掌大小，却可以完美胜任《英雄联盟》级的主流游戏，可谓是游戏小钢炮。其内部预留一个M.2 2280接口，似乎专为HyperX Predator PCIe SSD所准备，在方寸之间，为小型化PC提供极致的存储性能！

## 比SATA SSD快两倍！HyperX Predator PCIe SSD性能测试

AS SSD Benchmark是一个专门为SSD测试而设计的软件，可以测试出固态硬盘的持续读写性能，包括单线程和多线程下的4KB小文件的传输性能等等。采用PCI-E接口的HyperX Predator系列SSD的性能是绝对领先于其他SATA接口的其他产品，以480GB的产品为例，读取和写入分别高达1364MB/s和925MB/s，比SATA 6Gbps接口的SSD快了两倍多。




CrystalDiskMark 4 RC2 x64

File Settings Theme Help Language

All | 3 | 32GiB | D: 0% (0/447GiB)

| | Read [MB/s] | Write [MB/s] |
|---|---|---|
| Seq Q32T1 | 1523 | 1025 |
| 4K Q32T1 | 502.2 | 502.1 |
| Seq | 997.5 | 1026 |
| 4K | 37.97 | 116.9 |

Crystal Disk Mark是一款比较主流的硬盘基本性能测试工具，通过五次测试取平均值，因此拥有较高的准确率。由于HyperX Predator PCIe SSD采用了PCIe x4通道，读取速度达到1523MB/s,写入速度更是突破了1000MB/s达到1025 MB/s，无论是开机、大量数据拷贝、视频转码、运行大型游戏和软件都会全面提速。

总的来说，HyperX Predator PCIe SSD凭借PCIe 4x的高带宽优势，在性能上达到了SATA接口SSD的两倍以上，即使是SATA接口SSD组成RAID也望尘莫及。同时该产品的双接口设计，极大程度上提升了在不同平台的兼容性，更是Intel NUC为代表的小型化PC的绝佳搭配。P

# 如何选择DDR4内存的频率和容量

Intel发布了代号为Skylake的第六代酷睿处理器，与此同时各大主板厂商也迅速推出基于100系列芯片组的各型号主板以迎接Skylake处理器，分别有Z170、H170及B150三个不同级别的芯片组。那针对着不同芯片组主板，如何选择DDR4内存的频率和容量，才能发挥平台的最佳性能呢？接下来，我们将详细进行解读。

## 读懂主板智选HyperX内存

作为旗舰型号，Z170芯片组在规格上是最完备的，和其他型号最大的区别在于能完整支持超频，完全放开了对K系列Skylake处理器倍频和外频的调节，并且对内存的超频不做限制，进一步榨干内存的超频潜力。

H170相比于Z170在规格上有所缩水，并省略了对超频功能的支持。而面向于低端的B150芯片组同样不支持超频，这就意味着，H170与B150芯片组只能支持最高频率的DDR4-2133内存。

## B150和H170主板用户：首选入门、高性价比DDR4内存

由于两者最高只支持DDR4-2133规格，因此需要考虑范围比较小。目前很多H170、B150主板，内存只能运行在DDR4-2133频率下，时序很多都需要放大到CL13、CL14。即便是使用DDR4-2400的内存也无法在DDR4-2133频率下获得更佳的时序优化，所以建议直接购买双通道DDR4-2133内存即可。

## 初烧首选HyperX FURY DDR4-2400

作为老牌的内存厂商， HyperX内存一直以稳定和兼容性好而著称。HyperX FURY DDR4系列内存专为追求性价比的玩家所打造，时序参数为14-14-14，全面要优于普通的DDR4内存，性能表现也更胜一筹。FURY DDR4拥有经典的黑色散热片，扁平设计不仅完美匹配大型CPU散热器，更有助内存颗粒的散热。目前HyperX FURY DDR4-2400 16GB的价格比较实惠，性价比十分突出，适合于对性能有一定要求的H170/B150主板用户，同时预留了一定的频率升级空间。

## Z170主板用户的内存抉择

相比之下，Z170主板的用户需求考虑的方面就多一些。DDD4内存对比同频下DDR3内存，在时序参数方面并无优势，这时性能差距并不明显。但有经验的超频玩家都知道，DDR4内存的优势在于频率的提升，而且DDR4内存的频率越高，对于时序参数的依赖性就越小。随着频率的提升，DDR4内存不仅全面超越DDR3内存，并会逐渐体现出两者之间巨大的性能差距。

由于Z170支持超频，对内存频率没有限定，而且只支持两通道，无法像X99主板那样通过增加通道数来提高内存带宽，因此Z170主板上提升内存带宽的方法只有依靠提升内存运行频率来实现，所以选择Skylake平台的超频玩家，有必要选择高频DDR4内存，在这里建议搭配DDR4-3000以上的双通道内存。

## 中端主流内存首选HyperX Savage DDR4-3000 8GBx2




HyperX Savage DDR4系列内存的定位要比FURY系列更高，规格也更齐全，性能也更出色，属于同级别DDR4高性能内存的中上游水平。同时，8GBx2双通道套装保证了与其他硬件的高兼容性，共计16GB大容量满足游戏玩家对内存容量需求，适合于追求价格与性能之间的平衡、需要大容量、高频率内存的Z170主板用户进行选择。

## 高端旗舰用户必选HyperX Predator DDR4-3333 8GBx2

作为HyperX旗下的高端内存代表，Predator DDR4系列代表着极致、强悍。HyperX Predator DDR4-3333内存采用高品质颗粒，保证在3333MHz以上频率，时序还能低至CL15，并支持Intel XMP2.0一键超频，在默认电压和时序下可以轻松提升至更高频率。另外，HyperX Predator DDR4系列更换全新散热片，新的散热片外观更加霸气，更符合高端玩家的审美。Predator DDR4-3333 8GBx2套装1399元的定价也从侧面说明了这一套内存适合于想玩、会玩、舍得玩家的极限超频玩家，搭配的主板当然要X99土豪板或ROG Z170之类高端主板。

在Skylake平台之前，唯一能够支持DDR4内存只有X99平台，作为定位于顶级高端旗舰级产品，支持四通道DDR4内存，价格非常昂贵。如今Skylake平台的普及，双通道的DDR4内存价格经过几轮降价之后，价格越来越便宜。HyperX DDR4内存针对不同用户群体，推出FURY、Savage、Predator三大系列，全面覆盖满足不同用户需求，可以让新平台整体性能有明显提升，并为我们日常软件应用，游戏运行带来更加出色的体验。P

# HyperX生态圈的背后 电竞推动游戏外设大产业

许多人认为金士顿也许仅仅只是将原有的HyperX系列产品重新整合，并建立了一个针对发烧友的存储子品牌而已，殊不知HyperX的产品线并不仅仅局限于内存、闪存盘、SSD等存储产品，而是在同一时间推出对于HyperX品牌来说具有划时代意义的HyperX Cloud系列电竞游戏耳机。凭借其专业的声学素质，以及不惜成本的做工和用料，Cloud系列耳机引发了国内外知名电竞战队的集体换装。



熟悉金士顿的用户都知道，金士顿是全球第一大独立内存模组制造商，而HyperX品牌仅依靠高端内存产品自然是无法满足电竞玩家的需要的，这时候HyperX Cloud系列电竞耳机的推出也在情理之中，当大家还对擅长闪存制造的金士顿如何做好一款电竞耳机产生疑虑的时候，短短2年时间HyperX已成功推出共计10余款HyperX Cloud系列电竞耳机产品，并在全球销量突破百万套。HyperX用最实际的用户认可度，让那些怀疑论者心服口服。

## 经销商从冷眼观望者变成扫货冲锋团

众人看到的荣耀背后，往往有着许多不为人知的故事。HyperX系列耳机刚刚上市时，一些专营耳机音箱的经销商表示没听说过这牌子，并且不愿进货。于是，金士顿尝试性地在内存和闪存的渠道里放货试卖。由于电竞耳机与DIY玩家需求的重合度较高，经过一段时间的销售后，HyperX Cloud系列耳机市场反响非常强烈，卖场的销售人员纷纷表示售卖Cloud系列耳机比卖内存还要赚钱！这引得那些原本不愿卖HyperX耳机的柜台，反过来登门找到金士顿来要求放一些货给他们，有些商家甚至当“二道贩子”，从现有经销商手里拿货进行售卖。一时之间，HyperX Cloud系列耳机成了各大卖场的明星产品。



## 从玩家心目中的大牌到大爱

HyperX从2007年起就持续深耕电竞领域，目前在全球一共赞助超过25支电竞队伍，种类横跨Dota2、英雄联盟、反恐精英：全球攻势（CS: GO）、炉石传说、使命召唤和HALO等人气游戏。随着中国电竞业的爆发，国内很多玩家在观看比赛视频时，从赞助商的LOGO中和专业电竞队员的佩戴装备中，逐渐开始对HyperX的Cloud系列耳机有了一定程度的了解。喜欢尝鲜的玩家无论是通过海淘、代购还是人肉的方式开始第一次真正体验HyperX Cloud系列的耳机，而Cloud系列耳机也没有让第一批敢于吃螃蟹的电竞玩家们失望，并且凭借出色的人体工程学设计和专业的声音调教，成为了圈内口口相传的“专业作战装备”，同时也掀起了一波电竞耳机购买的高潮。

当然，最初购买HyperX Cloud系列耳机的也不乏一些土豪级玩家，甚至曾经有人在卖场装机时被商家忽悠，包装盒都没拆就直接买回家了HyperX耳机。拿回家用了几天后，这个玩家并没觉得Cloud耳机哪里出色，直到有一天和朋友去网吧，才发现平常在家玩的CSGO等FPS游戏，在网吧里完全发挥不出原有的水平。仔细查找原因后，才发现是网吧耳机的原因，无法像Cloud耳机一样可以听清远处敌人细微的脚步声和换枪的声音，敌人踪迹定位也远没有Cloud耳机精准。

## HyperX不仅是一个电竞配件品牌

HyperX目前在全球赞助超过25支电竞战队，在国内则主要赞助有HyperX Girl、VG、LGD等知名战队。此外，HyperX赞助的战队除了起到品牌推广的作用外，每一位战队的成员也都是HyperX的首席体验馆，HyperX每一款外设产品都曾经过这些世界级电竞选手的打磨。

有时候，这些世界级的选手会特别钟爱HyperX品牌的某一款产品，并将其作为主力竞赛设备，当游戏爱好者在观看比赛的同时，会特别留意世界级玩家的每一个细微动作，HyperX品牌也自然而然的进入到每个游戏玩家的内心深处。HyperX不断的在电竞行业中进行探索，并为实现电竞配件最高标准的目标而前进，电竞行业则在HyperX配件以及HyperX战队出色的表现下，吸引越来越多的年轻人加入到电子竞技生态圈中。P

# 中端高性价比显卡利器 AMD Radeon RX 470深度解析

时下超级火热的硬件产品是什么？当然是AMD近期推出的北极星显卡！随着最近游戏市场的火热竞争，以《守望先锋》和《魔兽世界》为代表的重量级游戏搅动了沉寂已久的游戏市场，显卡作为游戏核心硬件自然成为玩家们重点研究对象。相信广大玩家已经领略到了Radeon RX480优势性能魅力，而AMD Radeon RX470显卡同样拥有Polaris 10北极星核心，价格却低了不少，使其迅速成为千元级显卡中的天皇巨星。

官方对Radeon RX470描述定义是：该显卡采用北极星 (Polaris) 架构将最新的 14nm FinFET 工艺及 AMD 先进的电源管理、门控与时钟技术精妙结合，让显卡功耗极低且安静至极，带给玩家卓越的游戏体验。Radeon RX 470从命名来说我们可以理解为Radeon RX 480与Radeon RX 460性能之间的产品，之前官方的介绍我们了解到Radeon RX 470非常接近Radeon RX 480，但是真实情况是怎么样的呢？真金不怕火炼！我们还需要亲眼去见证，下面，我们就来看一下由AMD主要显卡合作伙伴迪兰恒进提供的Radeon RX 470显卡产品——基于非公版设计的迪兰恒进RX470 4G X-Serial显卡。

## 迪兰恒进RX470 4G X-Serial显卡

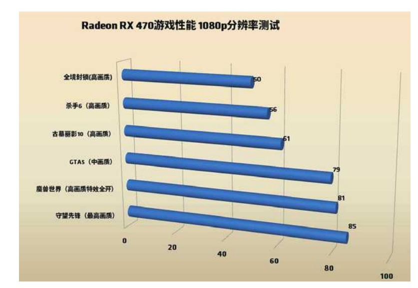
迪兰恒进RX 470 4G X-Serial显卡外形非常炫酷，有点像钢铁侠的感觉！言归正传该显卡基于全新的14nm工艺的Polaris 10核心，显卡的显存规格为4GB/256-Bit，核心频率为1242MHz，显存频率可达7000?MHz，搭载了2048个流处理器。显卡第四代GCN架构特有的异步引擎原生支持DirectX 12，结合Liquid VR等技术，完全满足玩家的游戏需求。

外形上迪兰恒进RX 470 4G X-Serial显卡让我有眼前一亮的感觉，其红黑搭配非常符合AMD的颜色传统，该显卡搭配专有的了X冷锋III散热系统，工作负载特性专门针对14nm制程芯片做了优化，让静音与散热发挥的淋漓尽致；加之其混合尺寸滚珠轴承三风扇设计，在提升风扇寿命的同时，有效减少风扇扰流与噪音的出现；X冷锋III散热器主体由4根6mm热管和113片密集型铝制鳍片组成，相信已经能打动不少玩家了！

同时考虑到安全运行的需要，迪兰恒进RX 470 4G X-Serial显卡还搭载了X鹰眼温控系统，本款显卡还精心搭配了LED指示灯光，在通电后看起来非常的时尚，提升潮流度同时还能快速判定显卡工作状态。

## 游戏性能测试

为了让广大玩家了解到迪兰恒进RX 470 4G X-Serial显卡，游戏性能特点，我们特地搭建了测试平台，分别搭配了Intel i7-6700K处理器，华擎（ASROCK）B150 Gaming K4主板以及芝奇（G.SKILL）AEGIS系列DDR4内存。







从测试图表不难看出迪兰恒进RX 470 4G X-Serial显卡性能优势，《魔兽世界》和《守望先锋》在我们1080P测试中它们分别有81帧和85帧的不俗游戏效果，同时迪兰恒进RX 470 4G X-Serial显卡在DX12热门游戏中《奇点灰烬》和《杀手6》的表现可以用出众来形容了！当然对于玩家来说能畅玩《GTA5》也游戏爱好者的重要指标之一，而我们是测试数据是在中画质下得到了79帧的高分值，相信玩家们看到我新鲜出炉的全系列解析迪兰恒进RX 470 4G X-Serial显卡游戏性能测试，一定对其心动不已吧！

## 总结

经过一系列游戏测试Radeon RX 470表现真是让我们非常满意，看来业界对于其性能接近Radeon RX 480绝对不是空穴来风。同时我们可以了解到Radeon RX 470上市之后，Radeon RX 480已不再寂寞，兼具良好性价比的Radeon RX 470更好的补充了市场，于此同时，Radeon RX 470在游戏性能上的表现完全可以让玩家满意，就这个价位的显卡来说Radeon RX 470鲜有敌手。

目前AMD北极星家族已经全部与玩家们见面了，并且AMD联合华硕、镭风、迪兰恒进、铭瑄、蓝宝石、讯景以及盈通等知名品牌推出了多款Radeon RX 470显卡供玩家们选购。也许幸福的来的太快，玩家们一时不知道选择哪款显卡来作为自己的游戏利器了，不妨考虑一下我们评测的迪兰恒进RX 470 4G X-Serial显卡吧。

# 优朋明艺助力私人影吧正版时代来临

不论我们是否愿意，中国影视的正版时代已经到来。随着支付手段、用户付费习惯以及产业盈利模式的日趋成熟，人们越来越习惯于为正版电影、动漫或者音乐付费，以获得高品质的影音享受和及时新鲜的影音资讯。而这一趋势也为各大影音内容提供商所乐见，2011年百度推出正版音乐平台。2013年百度以3.7亿收购PPS视频业务，与爱奇艺合并，且开始选择以自制剧、定制剧或者联合出品等形式来减轻版权成本压力。

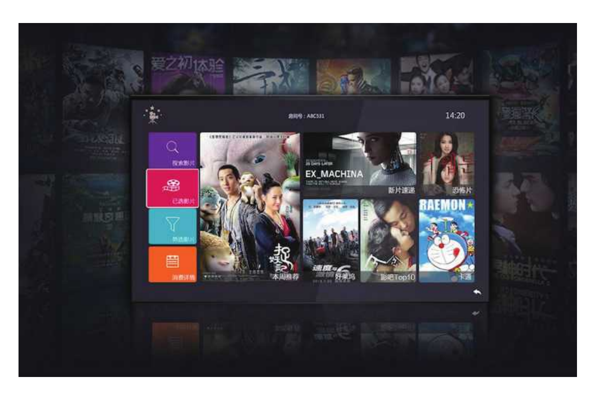


当前，乐视视频也在强调正版化，他们总结出“版权+用户+增值”模式，付费用户2010年贡献1亿，版权分销达到5300万。而笔者采访优朋明艺私人影吧业务负责人时，据他表示在新兴的影吧行业，正版内容的风同样越刮越猛，它将肃清行业弊病，促进行业良性循环发展。

私人影吧行业为什么会开启正版模式？归结起来，正版化可以带来以下几个方面的优势：

## 第一、给观众带来更好的内容

正版版权，意味着可以大幅提升市场上的影片资源质量。正版影片已经经过审核，相较于一些劣质的盗版影片，画面清晰、字幕翻译完整而且准确。而在内容管控上也剔除了限制级的影片，减少给年幼的孩子或者三观还未成熟的青少年带来伤害。另一方面，从消费者的意愿来看，用户也倾向于观看更加高质量的正版内容。2015年，腾讯科技企鹅智酷对17909人进行调查，结果显示，




79.8%的用户愿意为网络视频付费。而这些人恰好是追求更好的影音享受，喜欢看电影的族群，这就与私人影吧的客户群产生重合！

## 第二、为经营者减少经营风险

对于盗版的打击，也是私人影院行业正版化不可忽视的推动因素。2014年全国专利行政执法办案总量同比增长50.9%，全国版权系统立案查处侵权盗版案件2600余件。如果影吧经营业主想要相对稳定、安全的收益，就需要播放正版版权的内容，这样才能够避免版权纠纷，避免触犯法律法规。近日，网络视频巨头爱奇艺与某私人影吧的经营方之间发生了侵权纠纷，后者因未授权播映具有爱奇艺版权的视频，被“爱奇艺”起诉索赔50万元！最终，综合考虑涉案作品的知名度、影吧经营规模、经营场所客流量及侵权行为的存续时间等因素，法院酌情判令该私人影吧赔偿爱奇艺公司经济损失及合理费用支出共计3万元。因此，从长远经营角度来看，坚持使用正版内容是非常有必要的决断！

## 第三、有利于行业的健康发展




任何行业的健康发展都需要有规范。在一开始的野蛮生长期，也许价格相对低廉的盗版内容可以降低成本，迅速占有市场。但是随着市场发展，这种模式必然垮台。试想一下，如果我们无法给内容制造方以合理的利益分配，如果我们作家、作曲、导演、制片、摄影、演员……没有在社会上获得适当的经济报酬，那么创造的源头必然会逐渐枯竭。而一旦离开好的内容，市场就真的玩不下去了！

优朋明艺私人影吧业务负责人也借此阐述了他们的正版化理念：优朋背靠牌照商国广东方与南方传媒，拥有双牌照优势，与美国好莱坞六大影业公司深度合作，实现从国产院线到好莱坞大片的覆盖，拥有超过5000部正版影片，播放内容全部拥有正版版权。高清、内容丰富，带来更具竞争力和更加安全的经营模式，这就是优朋明艺正版影视带给私人影吧业主的正版内容和正版化经营理念。

# 又双叒叕
# 明基教育解决方案再出扛鼎新品

从上世纪90年代起，中国便一直致力教育信息化发展，2016年更是将“充分发挥信息技术对教育的革命性影响作用”列入“十三五”规划。讲真！作为教育信息化的强力推手，明基一直致力于推动信息化与教育教学深度融合，而今在教育投影机上又再出扛鼎产品——BS100/BD100激光机交互式一体机。明基激光交互式一体机集合电子白板、短焦投影、音响、电脑、高清展台等诸多教学设备功能于一体，能为教学方式创新提供无限可能，势必将成为对教育信息化建设大有裨益的新生力量。



## 全能一体机 打开教学脑洞

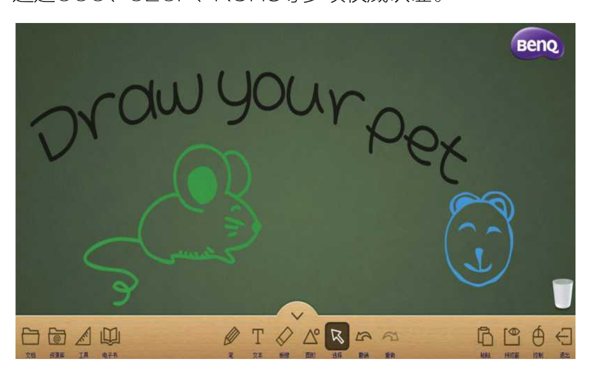
在过去，大多数老师只能以口述和板书传授知识，因教学工具有限，少有老师可将课文讲解的栩栩如生，教学效率也差强人意。为了改变传统教学模式的弊端，明基常年在教育产品的核心技术方面上保持大量的研发投入，在智慧教学解决方案上不断推陈出新，明基教育投影机激光交互式一体机便是其中之一。明基激光机交互式一体机方案集显示、板书、拍摄、演示、存储、播音等多项功能于一体，可帮助教师更智慧的应用各种教学资源，灵活创建生动有趣的课堂，激发学生的学习动机，实现教学最优化。

## 耐用环保 绿色教学

众所周知，教育机构一直是投影机重度使用者，平均使用时长超4小时\天，而普通投影机所采用高压汞灯，不仅寿命短，维护费用高，且有炸灯危险。为了避免因更换灯泡而延误教学活动的如序进行，明基教育投影机激光交互式一体机特别甄选蓝核纯激光光源，它拥有6倍于普通投影机寿命，默认模式下维持20000小时最佳亮度，以一天使用8小时计，可无虞使用10年，大量降低投影机使用成本，省下不菲开支。

## 安全环保　保护师生健康

安全问题，一直是教学工作的重中之重。为了保护师生健康，明基将自己代入传统教学模式之中，全方位挖掘教学安全隐患。明基激光交互式一体机特别选用大尺寸银灰色面板，避免光线直射入眼损坏师生视力；又以“优质陶瓷板材+水笔”完全替代传统“黑板-粉笔”书写方式，杜绝粉尘，为教学构建低碳环保新环境；还内建安全管控系统，支持NFC刷卡开机身份识别，杜绝学生违规使用情况，确保安全。凭借出色的安全系数，明基激光交互式一体机已顺利通过CCC、CECP、ROHS等多项权威认证。




## 人性化设计　更增使用乐趣

为了充分调动学生学习的主动性，明基激光交互式一体机又特别开发红外真10点触控技术，实现流畅的触控管理，支持多人同时互动书写，使课堂更具游戏性和趣味性。另外它还自带30W*2大功率功放立体声音箱，声音可全覆盖教室每一个角落，为所有学生提供宛若天籁的音效体验，更增学习乐趣，同时又能减轻教师授课用嗓负担，极具巧思。



从这款功能齐全的明基教育投影机激光交互式一体机上，我们不难发现明基的用心和实力。相信明基激光交互式一体机出现，定能为教育信息化穿上的无敌“风火轮”，让更多国民得享优质教育。

# 微软识花 精细物体识别是怎么做到的

"哇，这朵花好美！这是什么花？""额，我来上网搜一下……"（然而搜索起来却无从下手）。很多人都遇到过这种措手不及的小尴尬，尤其是带着小孩子或者小伙伴旅游和遛弯时，只能一脸茫（meng）然（bi）地面对Ta的好奇心。毕竟植物专家说，全世界已经发现的花至少有25万种。即使你知道是什么种类，也很难说出关于花的故事来。

## 400种花卉一键识别



微软亚洲研究院推出最新款智能识别应用——一位可以随身携带的植物专家"微软识花"，可以帮你破解花的秘密。拿出手机，打开App，拍张照片，一键识别，随手解救好奇心。微软识花应用所能识别的花卉覆盖了中国的绝大多数花卉。微软识花的打开方式应该是这样的：

首先，打开微软识花应用，现场拍摄或从手机图库里打开一张花儿的照片，将花朵移动至指定位置。然后，应用会自动识别出花朵的名称和类型，并显示出匹配度，告诉你花的基本特征、药用价值等。以上动作完全可以在不联网的条件下实现！这就意味着，当你在流量捉襟见肘的情况下，照样可以用没有网的手机识别出新奇的花卉品种。

知道是什么花还不过瘾？别急，"微软识花"有一个独特的"花语"功能。赏花要懂花语，花语是人们赋予花的一种象征，可以用来表达人的某种感情与愿望。不同的花有不同的花语，在没有了解花语时就乱送别人鲜花，结果只会引来别人的误会。花语虽无声，但此时无声胜有声。对于每一种花，系统都会附上一段娓娓道来的花语。比如"六道木"的花语是"对你的念想沿六条直线自下而上，终于在顶端开出了最好看的花"，是不是恰似你现在的心情呢？一键分享到朋友圈，用最适合你心情的曼妙花语来表达你此刻的心意吧！

大家在使用时或许还能发现藏在应用里的两个彩蛋。

微软识花应用带有一个专门的花儿搜索包，将400种园艺花卉收录在系统中，按字母顺序排序。也许有的花你只听说过名字，没见过"真容"，那么这款应用就可以帮你提前见识一下。只有没听过，没有搜不到。400种花基本涵盖了我国城市绿化和公园常见的花卉品种，想看哪种花都可以搜索到。

另外，如果你玩腻了识花，微软识花还有另一个有趣的功能等待你开掘：那就是对其他常见的日常物体进行识别。拿件衣服、摆个文具来测测这款应用的"智商"，听起来也是挺有趣的事呢！对于常用物体的识别采用了微软亚洲研究院最先进的图像识别技术。在内部测试中，识别精度可以达到90%。

## 精确识别：不仅仅是人工智能

这款应用使用流程很简单，背后的技术却不见得那么简单。市场上已经有一些识猫狗等动物的应用，而相比于识猫识狗，花的识别更具有挑战性。狗的种类不超过300种，而对花来说，已经被发现的野生植物就有几十万种，还有大量奇形怪状的新品种在不断地涌现。而微软亚洲研究院多媒体搜索组的研究员们在精确识别技术方面有着长久的积累，他们正希望做这样一些有挑战性的事情。

这款App主要应用了深度学习技术。研究员们借助中科院植物所提供的260万张花的鉴定照片，对机器识别模型进行训练。但是在弱监督的条件下，对260万张图片进行机器学习是一个相对低效率的过程，因为人的抽象能力和想象能力是计算机很难做到的。研究员傅建龙介绍道："传统的深度学习技术是一个自下而上的学习过程，让计算机在底层的高维数据里学习隐藏的高层语义表达。如果我们能在人工智能之外加入人类智能，对机器的深度学习进行指导，把自下而上和自上而下的学习过程相结合，会大大提升深度学习的精度和效率。"把人类的经验和人工智能相结合，才能进发出增强智能的魔力。研究员们正是在这方面下了很大功夫。




研究员们基于人类观察物体、对物体的种类进行判断的过程，独具创新地开发了一个自动的视觉多级注意力模型，并结合深层神经网络技术，用于图像的处理与识别。第一级是物体级别的关注，即自动关注

到图片中花所在的区域，而排除其他不相关的因素，如杂草等。第二级之后则是由粗到精的部位级别的关注，即关注到花的具体部位，然后对花朵的部位特征进行学习和识别。

众所周知，深层神经网络技术在处理图像问题上的效果显著。但一直以来，深层神经网络都被称之为黑盒子，大家对它了解都不算充分，深层神经网络的理论方面还有待突破。但当黑盒子打开之后，大家能从中学习到很多的东西。研究员们通过一些可视化的策略，了解这些网络究竟学到了什么样的内容，看到每个卷积模板（filter）都代表什么样的语义。其实，卷积神经网络的中间层一些部位的信息已经可以自动学出来了，我们就把这些自动学出来的的模式（pattern）自动进行归类。这些归类出来的每一个聚类都可以理解成是花的某一个部位的集合。虽然模型本身并不知道其中的某一个聚类究竟是花瓣还是叶子或是花蕊，但它已经知道这是属于某个部位的信息，这样就构建了部位检测模型。将由原始图像生成的每个候选框都经过每个部位检测器，而每个部位检测器则会自动检测出这个候选框内最接近这个部位的区域，这样就实现了第二级——部位级别的关注。

## 弱监督学习与大规模数据

提高图像识别系统的准确度，数据量始终是一个绕不开的关键问题。数据量越大越准确，那么最终训练出来的模型准确度也会相应地提升。对于花朵识别问题，研究员们起初是邀请一些植物学家们对花的图像进行种类标注。但研究员很快发现，这种标注数据的方式无论是从成本上还是时间效率上都算不上是一个最佳的选择。那么，有没有可能通过群体的智慧来解决这个问题呢？研究员们最终选择从由植物专家提供数据的专业网站爬取数据，并利用弱监督学习(Semi-supervised learning)的方式进行数据的训练。

监督学习(Supervised learning)和无监督的学习(Unsupervised learning)概念大家已经不算陌生。前者会对数据进行标注，而后者则是对输入的数据集直接进行建模。研究员们在这里采用弱监督学习的方式是希望模型能够生成比较准确、清晰的标注，但前期的数据并不能完全提供这一类的信息，需要模型自己去推断。在看图识花的这个例子里，弱监督学习中的“弱”包含了这几个方面。第一点弱的地方在于用于机器学习的数据集只有图像级别的标注，即植物学家在标注图片时只标注了这张图片上有什么花，但是并没有标注花在哪，也并没有标注出最需要注意的关键识别区域在哪里（但人类判断的最关键的识别区域未必是计算机认为的最关键的识别区域）。其次，研究员使用的网络上大规模标注的数据的时候，这些数据并不一定是准确的，而且这类数据有着很多的噪声。此外，这些数据大多比较零散，结构化并不是很好。因此，弱监督学习的方式既可以兼顾到数据质量的不足，又可以保证用于训练的数据量的庞大，最终保证了入驻每个人手机中的微软识花应用的准确性。

## 携手植物专家：跨界玩创新

正如前面所言，植物专家的帮助对提高花卉的识别能力起到了基础支持的作用。这次“微软识花”app的开发是微软亚洲研究院和中国科学院植物研究所多年来学术合作的成果。中科院植物所不仅提供了260万张花卉的识别图片，还提供了经过专家鉴定的中国常见花列表。而微软亚洲研究院的研究员们利用先进的技术开发出识别花卉的算法，并把识别结果挑选出来，经植物所专家鉴定。经过了两三次迭代的过程，才得到了最终训练机器识别的样本集合。中科院植物所植物专家的帮助对提高花卉的识别能力起到了基础支持的作用。此外，科学出版社也提供了大量的花卉专业知识。

跨学科的学术合作也是微软亚洲研究院长期耕植的领域。“对于任何物种的分类都是艰难的，”芮勇表示。“关于这项技术的难点在于让计算机如何辨别细微的差异。而真正大的数据都在跨学科领域里产生的。我们与中科院植物所的这次合作为微软识花提供了大量的专业数据，让我们的计算机技术得以更好地应用。同时，微软的技术也在不断加速交叉学科的新突破。”

## 技术让生活更便捷

一款看似简单的应用背后却是微软长期以来在机器学习领域的技术积累和跨界合作的成果。微软亚洲研究院不仅重视基础研究的突破，还注重将基础研究的成果应用到更加广阔的生活和学术中去，让技术为人们真正带来改变。

在谈及微软识花之后的技术走向时，研究员傅建龙提到了多个发展方向。第一点是加入更多花卉的种类，将识别的范围拓展到多个国家，并且提供多语言的产品以及提供更多的平台。今后出国旅游也可以带上这位植物专家，帮你识别万千花卉。第二点是提高识别的精确度，在学术合作中推进数据库在质量和范围上的提升。第三点是拓展产品的科普功能，丰富关于花的知识，提供更多的互动功能，从而实现更好的科普。不仅让你知道是什么花，还为你拓展在博物知识方面的涉猎，让你离“博学之才“更近一步。第四点，研究员希望持续不断地精进识别算法模型，并实现离线版本与在线版本的无缝切换，让微软识花这一类精细物体识别技术也能以API的形式开放出来，登陆在像微软认知服务（Microsoft Cognitive Services）一样的人工智能服务平台，造福更多的开发者们。最后一点是希望该项目能对专业研究者的科学研究带来便利，比如帮助植物专家发现新的物种、帮助基层调研人员精确识别花卉品种等。不管你是普通大众，还是专家学者，让学术研究服务更多的人，一直是微软亚洲研究院的目标所在。

目前，微软识花应用已登录iOS应用商店，供大家免费下载啦！想随身携带一位植物专家吗？想听听Ta的花语和秘密吗？快去试一试吧！P

# 卡巴斯基实验室
# 受邀出席2016首届国际反病毒大会

“2016首届国际反病毒大会”近期在天津大礼堂召开，大会以“安全、共维、创新、共享”为主题，公安部副部长、国家网信办兼职副主任陈智敏出席，天津市副市长、市公安局局长赵飞出席并致辞。此次会议由中央网信办、公安部、工信部、国家外国专家局等主办，国家计算机病毒应急处理中心、国家网络与信息安全信息通报中心承办，卡巴斯基等二十五家国内外网络安全产品生产厂商参与活动。




此次会议结合当前信息网络安全和反病毒领域的热点、难点，针对当前突出的网络安全问题和产业发展新趋势，邀请中国工程院、亚洲反病毒研究者协会、国际刑警组织数字犯罪中心、香港警务处、国际反恶意软件测试标准联盟等单位的国内外知名院士、专家、学者、负责人作技术报告。同时邀请政府主管部门领导、国内外信息安全知名专家学者、信息安全企业负责人，重点围绕反病毒技术、云安全、移动APP治理、APT攻击、网络威胁治理等信息网络安全前沿技术和热点问题进行研讨。旨在通过会议凝聚共识、汇集智慧、搭建平台、共享共治，加强与国际反病毒领域的交流与合作，实现反病毒领域信息资源、数据资源、技术资源的融合汇聚，在国际范围内全面提升反病毒领域工作水平。

据了解，卡巴斯基实验室的全球研究与分析小组副总监Sergey Novikov也受邀参加了会议，并以《建立威胁感知能力：中国区的信息安全威胁状况》为主题发表演讲，分享其对目前我国网络安全威胁与应对的研究成果。

据中国互联网络信息中心（CNNIC）发布的第37次《中国互联网络发展状况统计报告》称，截至2015年12月，已有半数中国人接入互联网成为网民，其中超四成网民遭遇安全问题。可见，网络空间安全已不仅是国际问题，在我国的发展形势也不容乐观。习总书记就曾指出，“没有网络安全，就没有国家安全”，解决网络安全问题已成为我国安全的战略需求。此次“2016首届国际反病毒大会”的举办目的即通过国际会议的形式，结合当前信息网络安全和反病毒领域的热点、难点，针对当前突出的网络安全问题和产业发展新趋势，邀请国内外知名院士、专家、学者、负责人作技术报告，重点围绕反病毒技术、云安全、移动APP治理、APT攻击、网络威胁治理等信息网络安全前沿技术和热点问题进行研讨。

此次出席大会的Sergey Novikov是卡巴斯基实验室全球研究和分析小组副总监，有着十几年网络安全研究和应对经验。在大会演讲中，Sergey介绍了我国目前信息安全的整体情况，并提出应对网络安全问题首先要建立威胁感知能力的观点，获得在场众多专家的认同。业界有所共识的是，在威胁感知上，卡巴斯基一直走在行业前列，其全球威胁情报感知方案能够实时反映各个国家本地感染文件新增数量以及感染文件类型，为应对网络安全问题提供全面有效的信息，帮助正确处理问题。

此外，卡巴斯基实验室的安全威胁情报服务(Security Threat Intelligence Services)让企业可以访问限制威胁所需的情报,包括威胁数据馈送、僵尸网络跟踪、APT 情报报告，这些情报由卡巴斯基全球一流的研究人员和分析师团队提供。卡巴斯基实验室在网络安全各个方面的知识、经验和深度情报使其成为INTERPOL和主要CERT等全球主要执法机构和政府机构值得信赖的合作伙伴。

业内人士认为，回顾2015年，对互联网影响重大的安全问题层出不穷，网络威胁不止损害用户与企业的利益，甚至已经上升至国家安全的高度。纵观目前我国网络发展环境与从业人员状况，大多数网络使用者、参与者对于威胁的了解尚属于初级层次，急需像卡巴斯基实验室这样的专业IT安全厂商，提供更多网络安全情报与应对措施。此外，威胁情报的感知不能止于国内，网络安全是国际性问题，我们的认知与应对也应该基于国际视野。只有加强国际间交流，未来才能更加有效地保障国家、企业与个人的网络信息安全，有效维护社会大局持续和谐稳定。P

# 电竞激情 引爆重庆“技嘉·京东杯GTL2016”西区决赛完美谢幕

历时5个多月，经历了海选赛、线上复赛、复活赛，云南工程职业技术学院的GTA战队、云南经济管理学院的DBG战队、重庆人文科技学院的Have Big战队、西南科技大学成教的YYD、西安电子科技大学郭杜校区的WOL战队、陕西科技大学未央校区的stubaby战队、西京学院的EG战队、西安外国语大学的CD战队通过层层比拼从几百支战队中脱颖而出，齐聚“技嘉·京东杯GTL2016”西区决赛网吧。

初秋的重庆校园天气已经有了一丝丝凉爽，历时5个多月，覆盖陕西、甘肃、新疆、宁夏、青海、四川、云南、贵州、重庆的“技嘉·京东杯GTL2016”西部决赛来到了重庆房地产职业学院，引燃了重庆高校的电竞的热情。活动现场一阵阵欢呼、一次次掌声是对“技嘉·京东杯GTL2016”西部决赛最好的证明。



现场经过抽签，8支战队展开了逐一的厮杀

虽说是八进二的比赛，但各个战队都不敢怠慢，都鼓足了劲为了晚上的决赛而认真对待。经过一番激战，最终，云南工程职业技术学院的GTA战队和重庆人文科技学院的Have Big战队分别从胜者组和败者组中杀出重围，获得决赛资格。在八进二比赛中，各队选手可以说是用出了洪荒之力，发挥出了最好的竞技水平。

下午5点刚过，重庆房地产职业学院大学礼堂就人头攒动，慕名而来的同学们早早的手持门票等候在礼堂外。




技嘉京东杯GTL2016 2P\009 技嘉•京东杯GTL2016的赞助厂商展区



斗鱼主播小萤正在用一加手机进行直播

礼堂序厅内是我们“技嘉·京东杯GTL2016”的赞助厂商展区。今年GTL赛事由技嘉科技携手京东游戏共同打造，Intel处理器、一加手机、航嘉机箱电源、三星固态硬盘、三星曲面显示器、美商海盗船键鼠、影驰显卡、乐歌显示器支架、威刚内存、圣灵装机专家倾情相助。这些合作厂商将把最新最炫的硬件产品放到展示区，让大家体验到顶级的产品性能。除了传统的顶级硬件体验，今年技嘉还为高校学子们带来了当下最流行的VR技术体验区，吸引了众多的同学驻足，争先体验最新的VR技术。




技嘉京东杯GTL2016 2P\017 技嘉Brix mini PC体验区

此外今年的展示区内还出现了一颗新星，那就是技嘉科技为我们带来的Brix——mini PC体验区，miniPC一展出就收到了高校同学们的追捧，让同学们了解技嘉科技为我们生活创造的便利。重庆站作为今年线下决赛的首站备受关注，技嘉科技主板事业群中国区市场总监-潘莺女士




技嘉科技主板事业群中国区市场总监 潘莺女士

、航嘉市场总监-李虹霞女士、威刚电子市场专案经理-李刚毅先生，三位嘉宾的亲临现场观摩活动，并为本次活动致辞。随后主持人向在场的观众隆重介绍了两支巅峰之战的战队，两支战队对比赛都是势在必得，双方队长更是喊出了豪言壮语为战队加油打气。双方队员落座后，比赛即将开始。这时我们的两位人气解说也闪亮登场，来自龙珠直播具备专业赛事经验小于和超高人气的美女解说小悠落座解说席。




小悠小于“高颜值”组合坐镇

本次GTL赛事的比赛用机全部采用intel第六代酷睿处理器I5 6500、技嘉G1游戏主板G1. Sniper B7、影驰960GAMER显卡，威刚红龙 DDR4 8G内存、三星SATA3 接口 850 EVO 250G固态硬盘，以及航嘉MVP600电源、MVP+机箱搭载的比赛硬件平台，同时配以三星电竞显示器 S27D590C 27寸及乐歌支架，给选手们带来无以伦比的游戏体验，为比赛取得良好的成绩打下坚实的基础。

比赛开始后双方平稳发育，开局 4分钟，云南经济管理学院的GTA战队挖掘机上路一波绕后直接配合上单艾克拿下对面奥拉夫一血。拉开战争序幕后，双方互有攻守，直至24分钟在大龙处， 云南工程职业技术学院的GTA战队上单艾克一套带走重庆人文科技学院的Have Big战队AD男枪顺利逃走， Have Big AD被秒后没有输出，不敢与GTA开团，只能眼看他们拿下大龙。GTA修整了一波状态后，上路推进并很快拿下了上路高地，Have Big已无力回天打出gg。云南工程职业技术学院的GTA战队成功加冕西区决赛冠军，两支战队将携手参加全国总决赛。

随后就是“技嘉·京东杯GTL2016”为玩家送福利的环节了，GTL的赞助商们为本次活动准备了丰富多彩又实用的奖品。航嘉排插、威刚内存、乐歌耳机、影驰显卡全部都发给现场的幸运儿，拿到奖品的观众们都开心不已。

GTL的活动现场不光有酣畅淋漓的比赛，精美的礼品，还有同学们最为期待的明星水友赛环节。超人气美女解说小悠需现场抽取9名观众进行水友赛，现场的气氛一下子被点燃到最高点。大家纷纷跳跃式举手，好让女神看到自己，而专业资深解说小于则负责进行水友赛的解说。最后小悠和主播小萤各带一队给现场观众带了一场精彩纷呈的对抗赛。一年不见小悠的操作水平虽然有了明显提高，但是我们GTL的粉丝实力不容小视，经过一番精彩的较量，小悠率领的战队不敌水友队，其中一位观众更是在比赛中秀一下操作完成了一次五杀。



经过一番精彩的较量，小悠率领的战队不敌水友队

水友赛过后就是最激动人心的颁奖环节了，获得“技嘉·京东杯GTL2016”西部赛区决赛冠军的云南工程职业技术学院的GTA战队获得了现金2000元及由航嘉提供的冷静王冰锋机箱、航嘉冷静王蓝钻电源及影驰950显卡； 亚军重庆人文科技学院的Have Big战队则获得现金1000元，航嘉冷静王冰锋机箱及威刚内存 ，两队携手率先进入了全国总决赛的大门，希望他们在总决赛中取得更好的成绩。在观众热烈的掌声中， “技嘉·京东杯GTL2016”西区决赛圆满落幕。P




冠军队伍：云南工程职业技术学院GTA战队



# 被杨永信改造的孩子们

文丨触乐网 报导小组

2016年1月，临沂网戒中心迎来十周年。中心主任杨永信以“电击治网瘾”闻名于世，他给大多数曾被他治疗的孩子带来了无法忘却的痛苦，在网戒中心的经历对他们的人生产生了巨大影响。

如今，一部分曾经被他治疗过的少年已经长大成人，他们开始走进社会。其中的大多数选择封存过去，他们不愿意对任何人提起这段往事，只有少部分人愿意站出来发出声音，这些声音有的充满愤怒，有的试图反思，有的只有淡漠和疲倦。

## 1

已经出院的胡凯斌曾经试图自杀，他听到风声要被抓进去继续治疗，然后他用刀划了手腕。他的举动吓坏了父母，他们向他保证不会再送他进去，但几周后他还是被抓回了网戒中心。

刘云亮在网戒中心做班委时曾上门抓人，对方“抹了脖子”。但没用，被按着伤口送到医院包扎，然后直接送回网戒中心13号室，杨永信一边电，一边问：“还敢不敢（自杀）了？”

李林峰曾经想过自杀，在首次被电击之后的一个月里，他“一直在研究怎么死不会被人看见。”后来他目睹了一个姑娘忽然冲向楼道要撞楼梯拐角。“我当时想要拦她。”李林峰回忆，“拦了是一个好的表现，但是我当时想算了，我知道她什么情况，她想死很正常，你觉得呢？我觉得她想死很正常。”

其他学员挡了一下，姑娘没有死成。之后“全中心紧急集合”。杨永信来到现场，脸色铁青，把她拉到自己的办公室里，又从电击室里拿出了器械。“拿安全带绑上。她还骂呢，杨永信我操你妈什么的，骂。杨永信也没反应，电电电，她骂，电，没加口衔，加了她就骂不了了，她就一直骂，他就一直电，电到最后没有声音了，2小时。”

知乎上曾经有一个问题：“如果你被抓进网瘾治疗中心，你会怎样做”，很多回答者表示自己会逃跑，反抗或自杀。但在真正经历过这一切的人眼里，这些言论“非常可笑”。

“他们根本不知道里面什么样……不是想不想死的问题，而是死得了死不了的问题。”赵柏然在微信中的声音非常疲惫，“所以怎么说呢，只要你没进去过，你是想象不出来的。”他补充，“说再多也想象不出来。”

## 2

“电击的作用有几个，一个是惩罚，一个是彰显权力，最重要的是制造危机感。”清华大学心理发展指导中心讲师李松蔚博士对记者说，“危机感会破坏基本的安全需要，你不知道会经历什么，直接进入丛林求生模式，前额叶功能被抑制。换句话说，理性功能已经不好使了，哪里有活路就往哪里闯，无头苍蝇，人心惶惶。”

电击是网戒中心的重要手段，负责让学员进入非正常状态。与之配合的是负责重建学员求生模式的点评课，电击告诉学员不能做什么，点评课告诉学员做什么。如果一个人被扔进丛林里，得知唯一求生的路是学狗叫，亲自在丛林里厮杀过的人就会主动把自己当成狗。“因为理智功能已经崩坏了，是重新建立起来的。”李松蔚说。

网戒中心使用一系列手段强化这种气氛。学员被强制服用抗抑郁和抗焦虑的药物用以控制情绪。“反正吃完之后就不太会笑了。”部分学员还会每天接受药物点滴，“每天中午都打，打到后来胳膊上都没有能下针的地方了。”不吃药，偷偷藏药和拒绝打针会被电击。

杨永信鼓励人们互相举报，所有人都必须证明自己的忠诚。举报的理由可以是“笑”，可以是“两个人在一起说话”，可以仅仅是“怀疑”。每个人随时都会被人举报，一句话，一个表情，甚至一次沉默都有可能被举报。被举报会被电击。

杨永信鼓励家长揭发孩子。这让孩子们认为世界上再没有任何人可信任。摧毁亲情让学员体验到无助和无力感。王安觉得再也无法信任自己的家长。“我跟你说了，妈我受不了了，你带我出去，我回家听话……我偷偷告诉你的事儿，你直接跟杨永信说，反过来就把我拉走去电……你觉得以后我还能信任你吗？”

表现好的学员被推举为班委，杨永信在给少部分人以权力。班委协助管理日常工作（包括协助电击），也担负举报的责任。如果被认为管理不力，班委会被连坐电击。

王安曾经是体育委员，13号室给他留下了恐惧的回忆，他也曾在这里按住挣扎的盟友。他曾经劝一个新学员在接受电击时带上牙套。

“那个学员也挺倔，刚刚去当学生，怎样都不咬（口衔），然后他把牙咬碎了，他把自己的牙咬碎了。”王安向记者回忆，“那是我按着的，我们没有一个人觉得这事很严重，我当时的感觉就是：傻逼，我让你咬你不咬，就觉得你是自找的。”



临沂市第四人民医院，网戒中心在大楼右侧

## 3

“如果每天都要为求生而战，这个人是坚持不下去的。”李松蔚说，“为了让自己能适应环境，人必须把一部分”想着怎么不被电“的功能交给无意识——也就是放到自动化加工的系统里。”

“人脑有两个系统，慢系统是理智加工的系统，快系统是无意识加工的系统”。李松蔚用军训举例，任何人都可以接受为期10天的军训，我们使用慢系统（理智）来加工军训的规则，但我们的快系统（无意识）仍然是正常人。适应新规则会让人神经紧绷，但大多数人都可以学会并承受规则。10天后，军训结束，我们回到正常环境里，一切照旧。

但假想一个环境，你在这个环境下随时可能承受巨大痛苦，而且离开的日子遥遥无期。在这种情况下，人不可能持续用慢系统加工和理解规则，慢系统非常耗能且低效，为了避免崩溃，身体一定会把规则放到快系统里，把重要的东西变成本能。

“然后你就慢慢地放松了，会发现这里生活也挺好，（只要掌握规则就）不用时刻保持紧绷，也不会被电，你的身体会“自动”按照那个地方的规则来做事。”李松蔚说。

李松蔚补充：“这个过程叫做“适应”。”

## 4

英国记者多布森在《国际恐怖组织内幕》一书中引述一位曾被当成人质的妇女的话：“我始终无法理解大屠杀。年复一年，我读了关于这个问题的材料，看了这类电影，听了那些耸人听闻的证词，但是我不能理解。为什么犹太人竟那么平静地走进煤气室？为什么当他们一无所有的时候，还像绵羊一样平静地任人宰割。我需要经历恩德培的一场恶梦之后才能理解。现在，只是现在，我才理解。当人们想活命时，是最容易受骗的。”

2007年，李林峰被爷爷以看病为由骗进了网戒中心。李林峰是《魔兽世界》玩家，被送进去的那天公会约好晚上开荒卡拉赞，他是公会主力盗贼。“我说不行我得走。不让走，说先下去听个课，我说听什么鸡吧课，不去。他们推着你听，坐了半小时之后我说不行，我要走，站起来就要走。我操100多个人全站起来了你知道么，拦着你不让走，我当时就一顿狂骂，心情非常暴躁。然后我就被大家抬出去了，电了不知道多久。”

电击治疗结束后，李林峰被人拖着从二楼走下去，他看到自己的父母站在院子里对他笑。“我操吓死了你知道么，特别害怕你知道么，宁愿死也不愿在这里待下去了，但是我又怕他电我。赶紧过去扑上去就跪下痛哭，杨叔说快跟你爹妈说你错了，我操那当然照办了。”

李林峰知道自己逃不出去，他曾想过自杀，但后来他放弃了这个念头，并试着掌握网戒中心的生存要领。凭借着头脑和运气，他和几个同在网戒中心接受治疗的《魔兽世界》的玩家“对上了暗号”。“我说：‘我们家旁边有个荆棘谷，非常好玩’，那谁就凑过来，‘啊，是么，我们家旁边有个地方叫加基森。’就这样的，就会对上。”

“07年的时候玩家群体素质还可以，有一种天然信任。”李林峰说，他说在网戒中心的那几个月是他人生中“最烧脑”的几个月。他每天都要想应该跟谁结盟，该去发展谁，该去联系谁，如何安全地表达态度。他时刻都在试探，同时保持警惕和怀疑。他们的组织掌握了班委大部分职位，压下了大多数对自己的举报。4个大室长有3个是李林峰推举上去的，他自己则始终隐藏在幕后。

李林峰是我们遇到的唯一一个能在网戒中心中保全自己的人。但他也只能寄希望于“保全自己，老实在里头呆着，熬完三个月走人。”

李林峰毕业后在北京工作。他当年的朋友都留在老家，有超市保安，有货运市场送货的，也有放高利贷的、单位开车的。“我是所有我那帮朋友唯一一个上大学的。你要说我当时恨他吗？恨。但是我只是特例，我属于被锤子砸断了腿，拉回来把腿接上还能跑两步。但是说真的，也有很多人砸断了腿就完了。”

## ■ 5

离开网戒中心不意味着自由，“长效机制”保证孩子们出院后如果“复发”，就会再次被强迫治疗。这被称为“再偏”或者“跑电”，需要入院重新“充电”。他们必须在父母面前伪装乖巧。“我他妈当年睡觉的时候枕头下得放一把小刀……”李林峰对我回忆，“我宁愿自己死也不愿意回去。”有段时间，他看到面包车就害怕，一整年不断做噩梦，梦见自己被抓回网戒中心。

王安选择隐藏自己，他和自己的女朋友躲避在郊外的一栋别墅中，他每天要把所有的门窗都锁上，别墅一共三层，上面有一个没有空调的小阁楼，他每天要到阁楼里睡，因为“觉得下面的话我能听到……受各种罪都觉得没问题，只要让我觉得安全一点。”

2016年8月，王安在知乎上刷出了“如何评价杨永信”的问题，他崩溃了。“看着看着就不行了。我当时饭都没吃完……一米九的高个，然后在那就哭得不行了。”王安当时在食堂，他开始哭泣，周围的人都看着他。他倒掉了饭菜，回到了办公室，一整个晚上恢复不过来。他主动联系触乐，希望接受采访，他想“让像我一样的给自己的过去一个道歉。”

“任何一个系统，其实都是需要有坏人的，坏人某种程度上会起到维持整个系统稳定的作用，网瘾就是这样一个坏人，但它其实帮助处理了家庭里面更多的矛盾。”李松蔚对我说，“杨永信消灭了这个坏人，这个家庭的矛盾焦点看上去被切除了，但这个家庭也就失去了生机。这些被部分洗脑的孩子，像浮萍一样飘荡在家庭之外。这些孩子对父母连恨也说不上，就是没有感觉了。回家？回去干什么呢？”

从网戒中心出来后，曾宇决定逃离家庭，他不敢和家人聊网戒中心的事情，因为“在里边的时候已经说过了，结果被他们报了，然后被电。我已经不相信他们了。”

他拿了2000块钱，带着自己的身份证离家出走。家人找到了他，但他拒绝回去。父母带了几个以前和他关系很亲密的亲戚来劝他，姥姥也给他打电话。“小时候我和我姥姥很亲，也不好拒绝，就回去了。以后就每年过年回去几天。”

2008年，曾宇19岁，已经成年。家里要他和父亲一起跑长途运输，他不喜欢，自己出去找了一份网游工作室的工作。他因为这件事情被送进网戒中心。进入中心后的第一天，曾宇试图趁着晚点评后的空隙逃跑，他认为“家长追不上我，盟友们不会追我，能够成功逃掉。”

但他还是被盟友抓住了。由于他逃跑，班委全体被送进13号室电击。他被“结了对子”，不允许独处，几乎每天都要被报复，隔三岔五就要被电。但给他印象最深的还是逃跑被抓住那次电击，“被电得生不如死。后来就感觉自己死过一次了，活一天就赚一天吧。”

从网戒中心出来没多久，央视的《网瘾之戒》在电视上播出了。柴静问那个女孩愿不愿意留在这里，女孩一边说愿意，一边止不住流泪。曾宇感觉自己心里也跟着哭了出来，但他不敢哭。他父母也在看电视，两人在旁边笑着说：“一看就是没有改变好的。” 曾宇觉得“我的心啊，不知道有多凉啊。”

## ■ 6

在台湾从事非营利组织管理研究的徐博闻很难回答我“您所在的地区，会如何惩罚把孩子送到这种机构的父母”的问题，因为“在其他国家及地区很难找到这种集体虐待青少年的机构。”他告诉我，台湾的《儿童与青少年福利与权益保障法》规定任何人不得对儿童及青少年施加身心虐待，不得迫使或诱使儿童及青少年处于对其生命、身体易发生立即危险或伤害之环境。

“用电击的方式使对方产生厌恶和恐惧感，这种方式在宠物训练的领域都基本废弃了。”徐博闻说，“按台湾现行法律，虐待儿童、导致少年重伤，将被处以5年以上12年以下有期徒刑，如导致死亡，会被处以7年以上或无期徒刑。这还仅仅是儿少保护一条法律所带来的处理，其他非法行医、非法经营、限制公民人身自由等罪名还要另外计算。”

一位在澳大利亚研究青少年心理及教育的心理学学者对我说，“发达国家法律严谨，不可能长期大面积发生这种事情。” 然后她补充，“这种机构不可能在发达国家合法开办，没有这种土壤。”

很多人以为临沂是个封闭落后的小县城，但并非如此。我们从北京飞抵临沂，从机场打车前往第四人民医院，沿途观看路边的风景，宽阔的马路，林立的高楼大厦，施工中的建筑，这让这座城市看起来充满生机且现代化。

网戒中心位于第四人民医院旁的心理咨询大楼，紧邻马路。网戒中心占据大楼二三层，它的每个房间都拥有巨大的窗户，看上去宽敞又明亮。

## ■ 7

9月6日，随着舆论争议不断变大，杨永信删除了自己几乎所有的博客文章。在那之前，他的博客有600多篇文章，从2008年至今，填满了来自盟友们的忏悔书和感谢信，世界在那里是另一种模样，盟友们在照片里展露



当我们拍这张照片的时候，忽然被家长们围住了

幸福的微笑和悔过的泪水，不断有喜报从离院家长处传来。离院盟友返院分享，诉说改变之后的幸福，空气中大爱流淌。

而“网戒中心”的盟友群气氛截然相反。没人感恩，每当谈到过去，群里就充满着绝望和压抑。有人曾做过多次返院分享，但声称那都是表演，在自己完全安全之后，他毫不犹豫的站出来“反水”。还有人说自己曾逼迫父母签字证明自己放弃“长效机制”，否则就离家出走，后来才发现其实父母弄了个假的糊弄他。

王明阳如今留在北京工作生活，他和李林峰一起接受采访，那是他们离开网戒中心8年来第一次在线下见面。李林峰用奔向悬崖的马形容过去的自己。

“怎么讲呢，一个马在山上跑，你可以让它随便跑，但是如果它开始往悬崖跑。离500米的时候，你有这样的办法去阻止它，400米这样，300米这样的办法，200米这样的办法，100米这样的办法……最后剩10米的时候你怎么办？……你已经只有10米了，你怎么办？你现在要说要保证马的马权，不能限制他的自由，要用爱来感化，这是没有意义的。你在这种时候唯一的办法，你把它腿打断，非常直接。

“（斥责杨永信）就好像斥责一个锤子……所有的这类设施都是有强制（措施）的，老杨是电，陶宏开是拘禁，还有打，疯狂洗脑，远足。这些你也知道，你说打人的那些就真的就比老杨的好么？……我不是很同意他们的看法……所以我才来说这个……现在大家的关注点都太在意锤子本身了。

“真的，他不会弄死你。当然他不对，我们必须说他不对。但是我觉得这不是说他不对那他死了，世界就和平了，不是这个意思。当年如果我父母早就能知道怎么当父母……他们现在才开始学怎么当父母，现在我成年了，他们就开始逐渐明白当年有很多错误，现在开始跟我聊当年要怎么怎么就好了……如果他们能早就意识到，可能我们这些人就不会这样。”

“还是因为时间，如果现在再把你进去弄一套再出来，绝对就是另一说法了。就是这个机构绝对他妈不该存在！那就是另外一套说法了。那就是恨，那就是恨。”王明阳说。

## 8

杨永信生于1962年，是临沂市第四人民医院副院长，也是临沂青少年性格矫治中心（即网戒中心）主任。

2006年，网戒中心正式创办，至今已有10年。今年1月，中心迎来十周年，庆典上，家长孩子载歌载舞，为杨叔给他们带来的新生庆祝和感恩。

和网络上的惊涛骇浪相比，杨永信和追逐他的家长们显然身处另一个世界。这个世界与网络平行，网络舆论的力量无法对其施加任何实际影响。在这个世界里，杨永信是真正的救世主、圣者，他被人膜拜，他的网瘾戒治之路闪耀着神圣的光辉，他的事业蒸蒸日上。

2006年，杨永信获评山东省预防青少年违法犯罪先进个人。

2007年，杨永信获评首届山东省未成年人保护杰出公民，同年获得感动临沂年度人物和临沂十大新闻人物。

2008年，杨永信获评未成年人思想道德建设先进个人、首届感动山东十大健康卫士。

2009年，杨永信获得山东省富民兴鲁劳动奖章、山东省卫生系统两好一满意示范标兵。临沂政府在全市举办杨永信事迹巡回报告会。此外，杨永信是临沂市“优秀共产党员”、山东省城市青年中心优秀人物，他两次被山东省人事厅、卫生厅授予“二等功”，获评山东省道德模范候选人。

2012年，杨永信被评为临沂市首届十大杰出医师，临沂市卫生领军人才、山东省关心下一代工作先进工作者。同时享受国务院津贴待遇。

2009年卫生部下令叫停电刺激疗法后，杨永信将仪器更换为合乎规定的电脉冲治疗仪，有受访者表示，新的仪器采用电针灸疗法，要做电击治疗的时候，四根导线合在一起，两根针，一根插在虎口上，另一个插在虎口下方，也有插太阳穴的，治疗过程依旧极其痛苦。

2012年1月，杨永信在自己的博客转载了一篇新闻，娄底育才实验学校将入学一天的想戒除网瘾的17岁学生谢海林捆绑活活打死。杨永信的网戒中心从未真正死过人。

两道铁门隔开楼梯走道与内部走廊，中间摆着两把椅子，平时有人守着，有人告诉我们，这两道门不允许同时打开



每层楼梯拐角都贴有宣传板

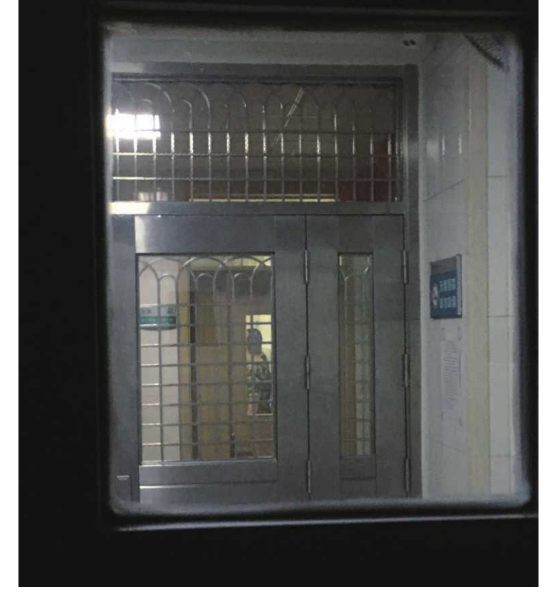
2012年10月27日，杨永信应邀赴北京首都师范大学做“如何关爱和面对特殊学生群体”报告。

2013年2月17日，文化部、卫生部、国家互联网信息办公室等15个部门联合发布《未成年人网络游戏 成瘾综合防治工程工作方案》。《方案》提出，借鉴国外防治经验及做法，研制本土化网瘾预测和诊断测评系统，研究未成年人网瘾形成及发展机制，在未成年人出现网瘾症状前进行有效的事前干预，减少网瘾危害，降低诊疗成本。

2013年10月19日，中华精神科学会副主任委员，世界精神病学会分类与诊断委员会副主任委员，卫生部专家顾问，北京回龙观医院教授、主任医师陈彦方先生来到临沂网络成瘾戒治中心调研指导，并对临沂网戒中心的治疗模式和“卓越疗效”做出高度评价。

2014年，泰国卫生部精神卫生司副司长一行5人来到临沂市临沂市第四人民医院。双方就代表团特别感兴趣的网瘾问题进行了较为深入的探讨，杨永信就网瘾戒治的临沂模式作了介绍，代表团赞叹不已，“该中心八年多时间成功救治以网瘾为主的6000余例问题青少年让他们感到由衷的钦佩”，新闻稿说。

2016年4月25日，临沂市科技局在临沂网络成瘾戒治中心召开了由临沂市精神卫生中心承担的科研课题“网瘾戒治综合干预（教育）模式的研究”科技成果鉴定会。以中国工程院院士欧阳平凯教授为首的鉴定会专家组对临沂网戒中心的网瘾戒治模式给予了如下评价：“其综合技术填补国内空白，在国际上具有显著创新性，据国际先进水平。建议进一步扩大推广应用的范围。”



在层层铁门之后，孩子们站成一排，最外侧的少年看了我们一眼，没有表情

8月17日，临沂卫计委发布公告：网戒中心执业规范，欢迎监督。声称杨永信及其网戒中心并无问题。

2016年8月，公安部、共青团与司法部门官方微博接连就此事发声，质疑杨永信的电击疗法，很多人认为风向变了，“杨永信要倒霉了”，但2009年，包括央视在内的大面积电视媒体负面报道，杨永信没倒，放到今天，舆论虽然喧嚣，但仍然仅限于舆论。

## 9

大多数受访者都觉得杨永信不是骗子，他从心底里相信自己事业的正义性。在杨永信眼中，自己始终走在一条正确的道路上，而这条路充满荆棘、外界的误解和争议。

“我一年前一直会觉得它就是一个坏人……那天又去翻他的微博，看他所有的东西，那我看着，他真的就是一本道，一本正经在那胡说八道，他自己可能真的就觉得他是神，他在拯救我，而且你别忘了，他每天就生活在那样的环境下，所有人供奉他，就把他奉为神，你要知道人久而久之，在这样的环境下，难免它会自己膨胀。”王安说。

王明阳回忆，自己做班长时，直接向杨永信汇报情况。杨永信极有魄力，“他就坐那，说嗯、好 、知道了。你学不来他那种说话的语速和语调，我感觉他说话都是经过严格的自我要求练出来的那种，说话时候都在传达一种威压的气场。”

杨永信曾经被人袭击过，他在点评课上提到了这件事。“这么多年我也清楚记得那场点评课，我只记得就是他讲着讲着，他妈逼自己哭了。我操，然后他说我为了你们为了这件事，然后我现在自己受到威胁，就这种感觉，然后自己哭了，然后他带着整个教室，教室当时160个人一起哭。”王安说。

李林峰说：“我确定知道他多年以前，大概8年前，有过自我怀疑。就在央视报道那一批之后，他有过自我怀疑。当然他现在看起来还挺顺的，应该是已经渡过了这个坎。当时他觉得所有人都在针对他，特别是柴静那个事之后，毕竟是CCTV……”

有消息指出，杨永信曾对他儿子进行过“治疗”，一种说法是，现在这套杨氏网瘾戒治疗法，最早就是在他儿子身上试验成功的。没有确切证据支持这一说法，但早年的很多盟友都见过杨永信的儿子，那时候他儿子上大学，放假时会回来网戒中心帮忙。

去年，杨永信出版了《网瘾的是与非》。在序言中，杨永信说：“我已完全沉浸在这场没有硝烟的战斗中，也许有人不理解我为什么非要承受这么大的压力……但无论他人怎么说我，怎么看我都不重要，只要孩子需要我，只要家长需要我，只要社会需要我，哪怕备受屈辱，哪怕赴汤蹈火，哪怕献出生命，我也在所不惜。”

## 10

“有人说家长也糊涂，杨永信只是个工具，家长是帮凶，行，我认。”在北京大学读社会学硕士的刘刚对我说，“但是法律是干什么的？法律不就是应该挡住傻逼的吗？法律不该帮助弱势群体不受伤害吗？家长糊涂，孩子就活该？就活该被糊涂家长和骗子一起把自己弄死？”

徐博闻向我介绍台湾的现状：“（在台湾）青少年不

是父母的私人财产，而是社会的公共财产。如果任由孩子受到虐待等不正当待遇，则需要依法接受四小时以上五十小时以下的亲职辅导教育，严重的或不参加辅导教育的要接受不同等级的罚款，情况特殊无法承担抚养义务的父母，孩子会被送到安置机构，直至父母具备抚养能力或孩子自己具备自立能力为止。”

“你也可以向法院起诉说父母虐待我，我要求剥夺他们的抚养权，你的确可以这样做。”曾任检察官的律师何菲菲对我说，“但是实质上，你觉得法院在接受你这个案件以后，它在审核相关证据以后，会觉得父母让你来接受这种行为是对你的虐待吗？换一个角度，你觉得父母在虐待你，送你过来接受这种非正常的一个教育吧，是在虐待你吗？”

“您的意思是父母主观上是为你好的？”我问。

“每个父母的教育方式不一样，他们通过这种极端的方式，也是爱子心切，想让他正常化，你说他想害他吗，也不是的。这种情况下你向法院起诉，我是觉得很难，基本上不可能的，问你抚养权归谁，归你的祖辈，你的祖父辈，还是让社会来抚养你。社会的话也是他的社区啊，社区的话你也知道中国现在的现状，而且没有这样的机构取代父母来管教你的。而且你的父母的话也不是有虐待你的行为在里面。要剥夺你父母的抚养权，父母只会更伤心。”

## 11

几乎所有的孩子在网戒中心都被“成功改造”了，他们一度变成了家长想要的样子，杨永信口中的“精品”，但不安和恐惧始终埋在他们的心里。他们的人生被彻底改变了。

没有人想要报复杨永信，大多数人甚至拒绝接收和杨永信有关的消息。“你别让我去杨永信吧，我发现还是没勇气，看两眼，就不行了。”王安说。很长一段时间里，他不停地失眠，梦见网戒中心。“宁愿睡在大街上也不愿意回家”。一次在酒店，王安无意间在电视上看到杨永信的脸，他突然脑袋一片空白，反应过来时，他已经砸掉了电视。

那天晚上，王安带我们来到网戒中心探查，时隔八年，他第一次回到这里。当时是拉窗帘准备睡觉的时间，楼道里空无一人。我们停留了十分钟，下楼时王安的腿在发抖。

王安说网戒中心改变了他。“确实是把我整个人都变了，我现在是真正的双重性格，一般人都是刚见面挺生分，熟了之后逗逼，我正好反过来。所以我朋友不多，他们觉得我对他们不自觉就生疏了。”王安说。“我变得不想要孩子，做事非常极端，我会把所有筹码都拿去赌，比如说一个东西，拿一点会判三四年，都拿了就是死刑，我肯定会全拿了。要不就不做，不怕死了，必须要把你带走。”

王勇是李林峰在网戒中心的好朋友，家住山东日照。“他面上跟爸妈关系特别好，但是走的时候绝对是……他心已经冷掉了，彻底冷掉了……”王勇从网戒中心离开后失踪了，没有人知道他去了哪里。他换掉了自己所有的联系方式。王勇已经失踪7年，直到两年前，李林峰还接到王勇妈妈电话，询问王勇的下落。王勇妈妈说：“你要是有他消息就让他回来吧，我什么都不要求了。”但李林峰也不知道王勇的下落。

曾宇觉得自己看透了一切，网戒中心的经历让他感觉死过一次，他曾经有理想和目标，但现在失去了，他没有结婚生子的打算，“过一天是一天吧……感觉一个人静静地呆着很好”。

有两件事曾宇始终记忆深刻。小学时候，他要钱买两只铅笔，只买了一只，剩下的钱买糖吃了，他爸拿着鸡毛掸子打他。还有一次贴春联，天特别冷，风很大，怎么都贴不住。父亲觉得他没有用心，从梯子上下来就把他踹趴下了，他趴在地上，半天没起来。

报导小组成员：彧闪、塔布、楼潇添、高洋、祝佳音

以下机构及个人在采访过程中提供了极大帮助：李松蔚、徐博闻、Yirui、何菲菲（化名）、胡杰、林熊猫、海信润、机核网、蔡江舟。

鸣谢：李林峰、王安、曾宇、王明阳、小辰、小张、秦月、胡凯斌、刘云亮、赵柏然（均为化名）以及所有接受或因故未接受我们采访的盟友及家长。P


王安告诉我，二楼两扇亮着的窗户之间，就是用来电击治疗的13号室



我们准备离开，有孩子通过窗户向外张望

# 天坑是怎样炼成的
## 《星际公民》的那些事

文 | yago

在如今的游戏产业里，百万美元级别的投资只能算是小成本制作，做移动端手游都还得想法省着点花才行，PC或家用主机平台上成本轻松跨越亿元大关的大作屡见不鲜。能用几千万投资就弄出款热销大作的，要么是有红得发紫的人气品牌支撑，要么必须有一个超级精英汇集的明星开发团队。人气品牌属于前期收益的无形资产，明星开发团队意味着更高的人工成本。要想打动口味越来越高的游戏玩家们，一支专业游戏开发团队通常需要更充裕的资金，以及更多的时间。

然而，资本的逐利天性决定了大多数项目投资方很难同意这些条件，毕竟不是所有厂商都像Rockstar公司那样舍得投入重金打造精品，《侠盗猎车手》（GTA）系列的无敌魅力真的仅仅是因为那些设计概念吗？无论是动态沙盒模式还是自由开放式世界，都不是GTA一家始创独有的新概念。没有Rockstar玩命砸钱铺垫游戏中的每一处细节，GTA绝不可能有今天的辉煌成功。总而言之就一句话：没有钱，事难成。可是，多少投入才能算是充裕呢？1.267亿美元，够不够呢？

### 一、众筹明星

互联网时代诞生的众筹模式为胸怀伟大理想但却囊中羞涩的业界精英们提供了一条崭新的金光大道，知名众筹网站Kickstarter则是此行当中的翘楚角色，无数怀才不遇的游戏从业者们在那里找到了实现自己梦想所需的资金。远古RPG神作《异域镇魂曲》的精神续作《折磨：扭蒙拉之潮》（Torment：Tides of Numenera）在Kickstarter众筹了418万美元，拥有《博德之门》血脉的高自由度RPG《永恒之柱》（Pillars of Eternity）也在此募集到总共398万美元的众筹资金，一款名为《炸弹猫》（Exploding Kittens）的卡牌桌游甚至创下了878万美元的游戏项目众筹记录！由此可见，众筹确确实实是一条闪耀着“金”光的道路。

那么，前面所说的1.267亿美元又是怎么回事？







**左** 《星际公民》——众筹游戏中的超级明星

**右** 《星际公民》在Kickstarter网站两月内众筹213万美元

这是一款名叫《星际公民》（Star Citizen）的PC平台游戏截止到2016年10月1日通过不同渠道网站所获得的众筹资金总额。

这款由云中帝国游戏公司（Cloud Imperium Games）开发的作品于2012年10月9日开始在Kickstarter立项开筹，到同年11月20日项目结束时，共计有34397位支持者投资213万美元，远远超过原定50万美元的众筹目标。CIG公司旗下网站萝卜太空工业（RSI）的众筹页面于2012年9月1日开始投入正式运作，从那时一直到2016年10月1日，RSI网站从1538409位投资者手中获得众筹资金共计1.246亿美元，加上来自Kickstarter的213万美元，差不多正好是1.267亿美元。请注意，当各位读者在看本文的时候，RSI网站的众筹项目仍在进行，每隔几天众筹总金额就会以数十万甚至百万规模持续上涨。

## 二、撼世神作

《星际公民》究竟是怎样的一款游戏？怎么会引发如此疯狂的追捧和砸钱？

有人说，它是一个伟大的梦想，一个能让所有游戏玩家们目瞪口呆的梦想。

也有人说，它是第九艺术的终极完美之作，一件无愧于上亿美元众筹资金的珍品。

但也有人说，这是个无穷无尽的吸金天坑，4年来吞噬上亿美元，到现在却仍处于Alpha初期开发阶段，它更可能将成为游戏史上最大的烂尾丑闻。

《星际公民》是一款科幻背景的复合题材游戏，玩家在浩渺星空中驾驭私家飞船冒险、射击、交易、做任务，既可以单机自娱自乐，也能联网探索宇宙，听起来像是一款不错的科幻MMORPG。但是CIG公司完全不同意这种说法，他们甚至认为用MMORPG来称呼《星际公民》是一种亵渎，因为这款游戏早已突破MMORPG的天际上限，创造了一个名为MMU（Massive Multiplayer Universe，大型多人宇宙流）的全新游戏类型概念。

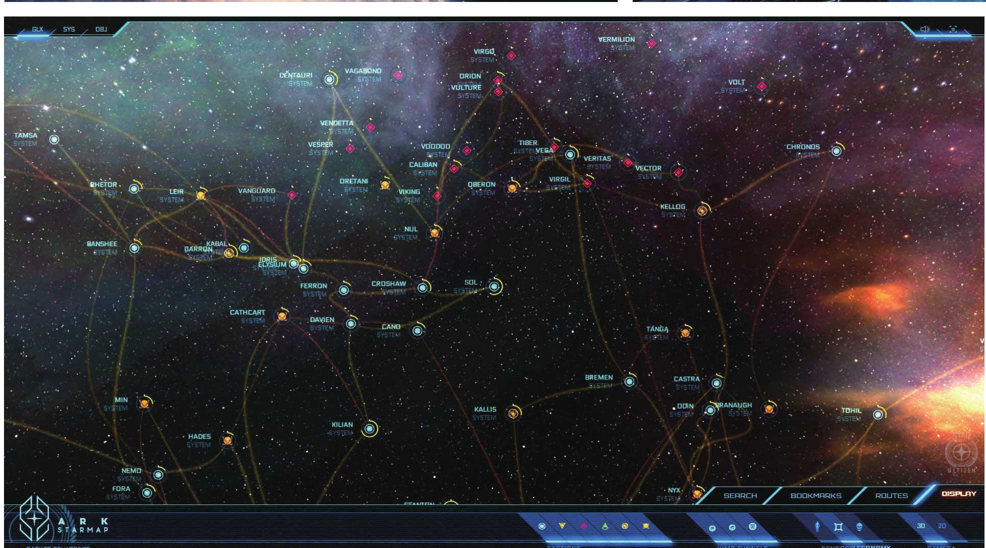
从客观角度来评价，CIG公司倒是完全有资格为自己戴上这顶皇冠。因为，《星际公民》确实是一款突破传统设计理念的游戏。

开飞船逛宇宙这些科幻套路不算新奇，《星际公民》的最大亮点不在于此。这款游戏承诺将提供一个全开放式的自由架构宇宙，数以百计的恒星系中隐藏着无数个世界场景等待玩家们前去发掘和探索，这个虚构的宇宙世界是持续实时运转的，每一个细节都努力贴合真实，具体的表现就是——没有任何载入画面！没有任何场景镜头的切换！

当玩家走进升降电梯按下楼层按钮，显示器上不会出现切换镜头的载入黑屏，而是像在现实中那样能直接看到电梯厢的








**左上** 星际旅行是所有科幻迷难以抑制的终极梦想

**右上** 《星际公民》的战机座舱界面

**左下** 官方公布的游戏星系图

抖动，楼层数字的变化，以及听到轰隆隆的电机声。

当玩家坐上飞船驾驶椅，启动引擎升空之后，他们将不会看到LOADING字样的画面切换，而是像真正的宇航员一样亲眼透过舷窗看到地面向下远去，飞船穿过大气层并进入星光闪烁的太空，随后以极高速度飞向另一个行星世界。在星际航行中，同样也看不到任何载入画面的切换，高速飞行中的玩家会目睹周围的星辰化作无数银色亮条。这时候，游戏的时间流逝速度仅仅是被临时加快了而已，如果玩家在飞船操控台菜单上选择减速停船，星际飞船真的会逐步放慢速度，然后悬停在某片荒凉星空中等待着玩家的下一步指令。这时候，玩家可以在船舱里游逛，也可以穿上宇航服，离开气密舱飘到飞船外自由活动，比如探索某个新发现的空间站废墟等等。

当抵达目标星系后，玩家仍将继续驾驭飞船靠近可供着陆的行星，进入大气层时可以清楚看到空气摩擦在船头部位生成的高温燃烧效果。随后云层逐渐消褪，山岳河川变得清晰，在导航仪的指引下玩家找到了隐藏在山谷中的一座停泊基地，接下来通过手动操控模式将飞船降落在起降平台上，之后玩家站起来离开座位，穿过走廊来到货舱中打开尾舱门，走出飞船仰望着异世界的天空发出叹息。整个过程中，同样看不到破坏体验感的载入画面，也没有任何生硬的镜头切换，完全就是电影拍摄艺术中“一镜到底”的至高境界。

这是一个真实的、动态的、巨大无比的宇宙舞台，它由无数个具备真实物理特性的细节罗织而成。但凡仔细观看过《星际公民》演示视频的人，都可以从这种不厌其烦的细节展现中清楚感受到CIG公司的勃勃野心。即便是以真实模拟而闻名遐迩的《X》系列太空游戏，也没有如此兼具真实与弘大的宇宙世界，大多数游戏开发商更愿意选择让玩家在舰桥大厅中的三维星图上点击某个星球，一段千篇一律的着陆CG过后，飞船直接出现在空港泊位上，就像《质量效应》中的设定那样，对开发商来说既省心又省事，但对硬科幻迷玩家们而言却少了许多真实感。

《星际公民》的画面细节度比当下顶级AAA级大作还要高十倍，每个角色人物塑模平均采用10万个多边形，交通载具塑模平均超过30万个多边形，大型星际航母塑模甚至会高达7百万个多边形！各种交通载具均采用模块化设计，并以符合物理逻辑的方式组装而成，每一个机械部件都拥有独立物理特性和具体功效，任何磨损、毁坏、污染都将导致从外形到性能的影响作用。例如飞船引擎被击伤将导致船速下降甚至瘫痪，遭遇敌机准备厮杀时果断抛弃货舱中的货物可以使己方飞船获得更好的机动性等等。从1000米长的航母到27米长的太空战机，再到平均身高1.8米的人物角色，游戏中所有3D模型的渲染精细度都严格保证一致，这意味着玩家无论是站在航母舰桥大厅里，还是坐在太空战机里，都可以毫不费力地看清操纵台显示屏上滚动的文字信息。而且，那些信息可不是烘托气氛的无意义内容，而是真实的动态信息反馈。

在这个从未有过的动态开放世界中，无论是喜欢驾驶战机狗斗的玩家，还是热衷于探索未知星空的玩家，或是打算从事星际贸易牟取丰厚利润的玩家，都能找到属于自己的一份乐趣。最关键的是，你还可以随时切换自己的角色轨迹，偶尔客串一把不一样的道路。例如星际旅行爱好者们在探索中可能会发现新的星系或跃迁点，如果是前人从未涉足的领域，玩家将有权命名自己的新发现，存入飞船数据库后即可让AI自动导航快速飞抵那里。所有星图上的新发现都可以通过银河市场出售，擅长捷足先登者以此牟利，愿意花钱购买拓展星图的玩家也能共享宇宙大航海时代的探索成果。

CIG公司创立者克里斯·罗伯茨（Chris Robert）宣称：“我要做的不是一款游戏，而是一个宇宙。”

在一个近乎完美逼真的虚拟宇宙中驾驭一艘近乎完美逼真的星际飞船，做各种自己爱做的事情，这就是《星际公民》要提供的体验。

## 三、萝卜传奇

这款游戏带来的冲击震撼效应无疑是空前的，但所有一切辉煌都与克里斯·罗伯茨这个名字密切相连。

克里斯·罗伯茨这个名字对很多年龄不大的玩家来说比较陌生，不过只要提到上世纪末Origin公司的《银河飞将》（Wing Command）系列，以及《银河飞将》的外传作品《银河私掠者》（Wing Commander：Privateer），加上微软旗下的《星际枪骑兵》（Starlencer）、《自由枪骑兵》（Freelencer），老玩家们马上就能明白《星际公民》到底是一款什么样的游戏。没错，把所有这些大名鼎鼎的经典作品揉捏在一起，放进一个更真实更庞大的动态宇宙舞台中，那就是《星际公民》！

现年48岁的克里斯·罗伯茨生于美国加州，在英国曼切斯特读完高中后回国进了Origin公司，由他担纲制作的《传说时代》（Times of Lore）对后来Origin公司的顶梁大作《创世纪》（Ultima）系列产生了深远影响。1990年9月26日在PCdos平台上首发亮相的《银河飞将》一代同样也是由克里斯领队监制，这款科幻太空射击游戏的时代背景设定于公元2654年，人类文明遭到名为基拉希人（Kilrathi）的猫形外星生物入侵，玩家扮演的地球联邦飞行员，一路驾机执行各种战斗任务，直到摧毁敌方母舰赢得最终胜利。当时正值科幻电影《星球大战》方兴未艾之际，《银河飞将》充分满足了科幻迷们太空大战外星人的梦想，游戏中频繁出现的真人影视CG过场在当时可谓惊艳绝伦，其中有不少人物角色均由好莱坞专业明星出演。

克里斯因此也与好莱坞影视圈建立了良好的合作关系，自他离开Origin公司后相继担任过10部电影的制片人或导演，其中1999年全美公映的《银河飞将》由他亲自担任导演，为电影观众们生动描述了地球联邦与基拉希人的星际战争。2004年的《惩罚者》（Punisher），2005年的《战争之王》（Lord of War），2008年的《魔兽战场》（Outlander），这些脍炙人口的好莱坞经典影片职员表中同样也有克里斯·罗伯茨的大名。在电影游戏双管齐下的辉煌岁月中，克里斯创建的数码铁砧（Digital Anvil）吸引了大批业界技术精英入盟，衍生自《银河飞将》的两款重量级作品《星际枪骑兵》和《自由枪骑兵》也正是这个时候通过微软代理发售。2000年上市的《星际枪骑兵》以公元2160年人类文明在太阳系的内战为背景，游戏内容主要聚焦于动作射击和太空狗斗。2003年发售的《自由枪骑

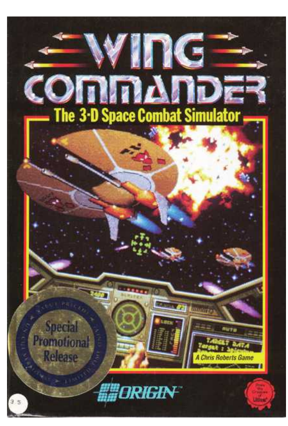
兵》时间舞台设定于前作800年之后，但玩家的角色定位却不再仅限于战士，主人公可以开着货船周游48个恒星系低买高卖牟取暴利，也可以当个见人就抢的星际海盗，还可以做个专灭海盗的太空赏金猎人。这种高自由度开放式架构对后来的许多太空模拟游戏产生了很大影响，之后二十年间面世的同类型作品里都可以看到《自由枪骑兵》的影子。

克里斯同学继续穿行于影视圈和游戏圈之间，他创建了无回点娱乐公司（Point of No Return Entertainment）和优势影业公司（Ascendant Pictures），经营业务涵盖游戏、电影和电视。但是，好莱坞的掘金之路显然充满了更多竞争和坎坷。《银河飞将》与《自由枪骑兵》的昔日余晖仍然萦绕在克里斯脑中，注定将占据他的一生。2011年，克里斯毅然组建云中帝国游戏公司（CIG），准备以空前未有的严苛标准开发一款PC平台独享的太空沙盒模拟游戏《星际公民》，游戏开发所需的资金全部来自众筹。最初所有参与Kickstarter众筹项目的支持者，无论出钱多少都将获得与其投资额对应的特别定制礼物。

从2012年9月1日开始众筹时起，《星际公民》的具体开发进度通过萝卜太空工业（RSI）网站向对所有访问者公开，关心这款游戏的人可以看到每一轮子项目众筹的具体金额、项目完成度等详细信息。世界各地的百万众筹投资者们期盼着早日体验到身为星际公民的无上荣耀，来自中国的玩家们甚至给克里斯·罗伯茨起了个亲昵绰号叫萝卜，在游戏中出现的罗伯茨太空工业公司也被顺理成章叫成了萝卜太空工业。每逢大型游戏盛会或媒体发布会上，萝卜说了什么什么总会像福音一样传递到全世界的每个角落，抚慰那些饥渴焦灼的心灵。比如《星际公民》实现了对包括Oculus Rift在内的所有主流外设操控设备的完美支持等等，这些振奋人心的好消息总是一个接着一个，吸引着越来越多的玩家们前仆后继加入众筹队伍。

毫无疑问，《星际公民》是为那些热爱宇宙、热爱科学、始终梦想着征服星辰大海的玩家们准备的一道盛宴，它的正式发售版肯定会成为有史以来最伟大也最奢华的太空模拟游戏，没有之一。

唯一让人感到隐隐不安的是，这场洋溢着幸福的等待已经耗费了4年光阴和1.267亿美元。







**左上** 克里斯·罗伯茨也算一位业界奇才

**右上** 克里斯成名作《银河飞将》一代

**左下** 无缝衔接的宇宙世界

## 四、不祥之兆

4年，差不多是开发《上古卷轴5：天际》这样的AAA级大作所需的平均时间。

1.267亿美元，几乎是《上古卷轴5：天际》最终开发成本（4000万～5000万）的三倍。

最大的问题是，《星际公民》到目前仍然还处于Alhpha阶段，RSI官网对外公布的版本号为Alpha 2.5。通俗的说法就是，这款游戏还处在开发早期阶段。4年时间，三倍《上古卷轴5：天际》的资金砸进去，得到的还是一个开发进度低于50%的未完成品。

也就是说，当初那些惊世骇俗的开发目标，到现在为止大多数都还没有从理论真正变为现实。

从一个星系飞到另一个星系，然后又马不停蹄前往更多的星系，打仗、探险、做生意、跑任务，遭遇各种各样的人和事，见证五彩缤纷的异星世界，这套理论上的游戏体验迄今为止从未在CIG发布的任何演示视频或测试版本中得以圆满展现。

那么，这4年中克里斯大神的团队在干什么呢？

如果仔细查看萝卜太空工业（RSI）官网发布的从2012年到目前的众筹开发进度公告，你会惊讶地发现这些年来他们主要做了两件大事。

第一件大事是把整个开发项目切割分成两个模块，一个模块是可独立运行的单机游戏《42中队》，玩家扮演地球联合帝国（UEE）第42志愿者战机中队的一名飞行员，或在离线模式下单挑邪恶外星人，或可以和朋友联机并肩

作战，这个独立模块相当于昔日《银河飞将》内容的《星际公民》版，另一个模块才是联网模式为主的《星际公民》本体。玩家需要花45美元才能买到可独立运行的单机版《42中队》，而在《42中队》的官方页面中，这款游戏和《星际公民》一样标注着“本作当前仍处于Alpha测试阶段，将来正式版的游戏内容可能会有极大扩展……”。Alpha测试阶段的半成品软件都可以拿出来分拆卖钱，这…这简直令所有IT从业人士都不由自主地陶醉了。虽然脸上火辣辣，但你必须承认，克里斯·罗伯茨的号召力天下无双。

不过，和开发团队干的第二件大事相比，45美元售价的《42中队》真是小菜一碟。CIG公司破天荒开创了游戏史上从未有过的提前营销概念：游戏尚在Alpha阶段，可供玩家将来在正式版游戏中使用的机库、飞船、星舰、战机、太空摩托艇已经开始浩浩荡荡列队发售！不，你没有看错，数以百计的飞行载具就在RSI网站上公开发售！它们富于未来时代气息的华丽外形简直能让所有骨灰科幻迷们当场直播癫痫发作，其中最便宜的野马型SC入门级战机船包喊价45美元，最贵的完成者数码大礼包售价高达15000美元，该土豪包收录了2014年公开发售的所有飞船战机以及2015年公布的部分概念船只共计66艘，此外还有不计其数的皮肤、武器、外设周边产品等等。不幸的是，即使某位土豪哥购买了这个超级大礼包，依然无法一圆自己的宇宙冒险梦，除了在某个狭窄的小恒星系里玩两把夺旗和竞速模式，剩下唯一可做的就只有在Alpha版的私人机库里闭门把玩那些真金白银买来的酷炫飞船战机，为那些精致得如同艺术品一样的飞行载具反复赞叹不已。

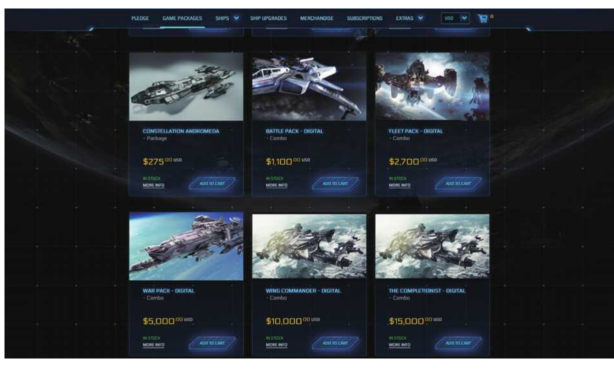
2016年8月底，CIG公司在德国科隆游戏展（Gamescom）上推出了一段长达52分钟的Alpha3.0游戏现场实操演示。这段演示视频勉强展现出一个无缝衔接的恢宏宇宙，但它是否能承载百人规模以上的玩家同时在线游戏尚有待考证，此外飞船的起降着陆环节也仍有不容忽视的Bug存在。视频中还有相当一部分展示了足以媲美《使命召唤》的单兵FPS射击内容，这个引发了热烈掌声的片段让笔者突然间感到冷汗淋漓，会不会……这个项目在一两年后又多出一个可以独立运行的FPS内容模块？同样收费的Alpha版本，万一再来个所有蓝紫色单兵武器也标价出售……那画面实在过于酸爽，想一想都让人心惊肉跳。欧美游戏市场上AAA级主力游戏作品的平均售价为59美元，某些人气爆棚的超级大作如《辐射4》《文明6》或许可以提价到200美元，但《星际公民》显然比它们高端大气上档次太多，45美元的Alpha版《42中队》外加一个最便宜的船包就能轻松突破AAA平均价格线，更别提那个凡夫俗子一见就只有下跪份儿的完成者数码大礼包。卖船神教，已经成了CIG公司最新的黑化绰号。

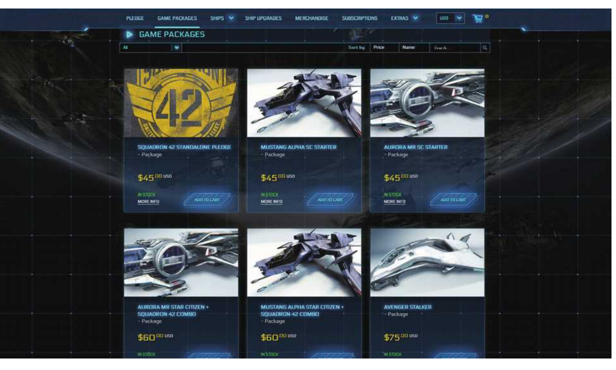
种种迹象表明，《星际公民》正在滑入一个令人不安的方向。

站在乐观主义者的立场，考虑到《永远的毁灭公爵》曾经让粉丝们等待了整整14年，现在评判《星际公民》的最终结局也许太早。也许克里斯·罗伯茨是一位追求变态完美的偏执狂，也许真有一天，他会踏着五彩祥云而来，把一套超过200G容量的《星际公民》正式典藏版轻轻放在你手心中。也许，这款大器晚成的游戏真有可能刷新《永远的毁灭公爵》创下的世界纪录。可是，包括克里斯大神在内，现在已经没有人敢断言，到底还需要多少后续资金才能保证这颗众筹超新星撑到正式版发售那一天。

时间，终将证明一切。但愿，这不是一场灾难性的悲剧。







**左上** RSI官网上售价250美元的救赎者炮艇

**左下** RSI官网上令人目瞪口呆的各种土豪船包

**右下** 这些……只是最便宜的入门级船包

# 超酷科幻机甲射击

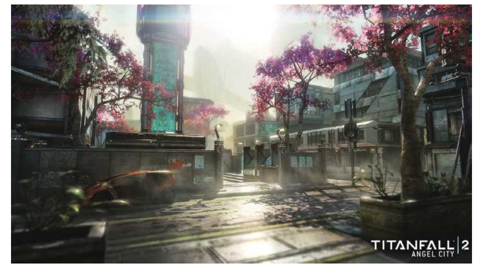
**文 | 莽月飘零**

**泰坦降临2**
Titanfall 2
**制作：** Respawn Entertainment
**发行：** Electronic Arts
**类型：** 第一人称射击
**平台：** PC/PS4/Xbox one
**发售日期：** 2016.10.28

于2014年3月发行的《泰坦降临》将科幻风格的机甲射击带给玩家，不仅可以进行人与人之间的射击对抗，更有机甲泰坦能够从天而降杀入战场，游戏更是在IGN获得的8.9分的高评分。如今，其续作《泰坦降临2》在前作的基础上拿出了更多的新花样，来激发玩家对火爆爽快射击和渴望和热情。

## 战术比火力更重要

《泰坦降临》系列的初代虽然在宣传期制作商就信誓旦旦的说会有至少4个小时的单人模式，但是游戏真正发售后却没有一个真正意义上的单人剧情模式，玩家在游戏中只能玩到多人对战模式，而这一次的《泰坦陨落2》制作商虽然也声称会加入单人模式，在官方网站上我们也能够看到单人战役，但是有了前面的“狼来了”，这一次对于单人模式我们也不能抱有过多的期望。




**右图** 天使城是后续DLC中的地图

值得我们期待的，仍然是《泰坦降临2》主打的多人对战玩法，因为游戏与前作的战斗体验将截然不同，节奏更快，战术的地位也更加重要。这一次玩家不再是拼命积累泰坦点数后召唤泰坦进行火力碾压，更多战术选择让玩家凭借智慧也能够以士兵的形态干掉泰坦而非只能东躲西藏。而对于泰坦驾驶者们来说，游戏的乐趣也会大大提升，不同的泰坦技能和不同的战斗模式需要玩家要有更多的思考才能百战百胜。总之，这一次的《泰坦降临2》将战略的地位大大提升，如果玩家在《泰坦降临2》中还是无脑火力压制将会死的很惨。另外游戏经典的二段跳和飞檐走壁仍然存在，玩家可以借助这些位移动作来躲避敌人的攻击。

## 泰坦天降

《泰坦降临2》最大的特色，也可以说与传统FPS游戏相比最大的区别就在于玩家可以驾驶巨大的泰坦机甲进行战斗。泰坦拥有强大的火力和防

御力，对人类来说简直就是一种碾压和屠杀，不过并非所有玩家都可以随时使用泰坦进行战斗，只有当玩家积累到一定点数之后才可以召唤泰坦。

虽然泰坦在综合战斗力上非常可怕，不过也并非无敌，玩家可以利用自己的智慧去战胜它。比如可以利用泰坦机动性与人类相比略逊一筹的弱点，有针对性的进行反攻。而且游戏也鼓励玩家反击泰坦，为玩家反击泰坦提供了相当多的机会，玩家可以合理利用地形进行游走，同时也可以使用特殊装备对泰坦进行反击，当然更主要的是必须抓住泰坦的弱点和能力特点有针对性的组织反击才会事半功倍。

这一次的《泰坦降临2》中将会有六种泰坦机甲，不同机甲会有不同的能力，不仅防守方要针对弱点制定战术发动攻击，进攻方的玩家在召唤时也需要考虑当时的战场局势来选择对己方最有利的泰坦发动攻击。

军团泰坦（Legion）配备重型机枪作为主力武器，火力强劲的同时，军团泰坦的防守和控制能力也非常突出，是一个进可攻退可守的泰坦，舰炮防护翼配合迅捷核心可以很好的戏耍敌人，找准时机利用能量射击依据歼灭敌人，因此军团泰坦非常适合冲在前线进行火力压制、吸收伤害、突击秒杀等任务。

浪人泰坦（Ronin）是唯一具有近战能力的机甲，浪人泰坦的近身刀击可以在一瞬间给敌人造成大量伤害，同时浪人泰坦还拥有各种精彩技能辅助进攻。浪人泰坦的各色技能的组合与衔接非常流畅，玩家可以利用刀刃格挡配合冲撞阶段能够迅速逼近敌人，并配合孤波与弹墙秒杀敌人。

北极星泰坦（Northstar）是一个游走型的机甲，他的防御力并不出色，而且火力也并不是非常强劲，但是北极星泰坦可以飞行并且可以在空中悬停，强大的狙击能力也能够让北极星泰坦在远处或是天上对敌人一枪致命，另外北极星泰坦的各色陷阱技能以及集群导弹技能也非常强力。

离子泰坦（Ion）配备的最先进的离子武器，离子泰坦不仅使用镭射将敌人烧毁，还能够集中发射镭射激光瞬间将对方泰坦融化。

分流来复枪：离子泰坦的主力武器，射速快弹夹数量多，适合集中扫射。

焦土泰坦（Scorch）用火焰做武器，不仅可以操控火焰，焦土泰坦的防御型能力也非常出色，在战场上更多的是担当吸引敌人火力的角色。纵火陷阱与铝热剂发射器技能组合能够瞬间造成大量范围性伤害，对于密集队形的敌人站位极为致命。

音波泰坦（Tone）可以削弱敌人，为敌人施加各色DEBUFF，同时也具有很强大的生存能力，是一个辅助型的泰坦。跟踪导弹技能也让音波泰坦具备一定的攻击力，更有护盾抵挡敌人的攻击，使用声纳锁定来及时发现周围敌人，齐射核心秒杀敌人，使用离子盾墙来防御敌人的攻击，非常适合游击战。

## 多人模式激爽火爆

游戏已经在2016年8月底结束了小规模首测，在测试中我们可以看到游戏的完成度已经相当高，而且战斗感觉与前作相比几乎就是两个游戏，《泰坦降临2》的战斗节奏更快、火爆程度也更高，同时战略思考成分也被大大增加。不过在测试中也涌现了一大批问题，一些细节和数据还需要调整，近距离战斗也显得有些混乱，设计师表示下一步将会通过稍微降低机动性等手段来改善这些情况。不过就首测的内容来看，游戏的射击体验手感很好，而且各项角色技能和泰坦机甲技能的使用也很有趣，不仅需要合理的选择技能组合，更需要考虑走位和地形等多种因素，让每一战都有趣多变。

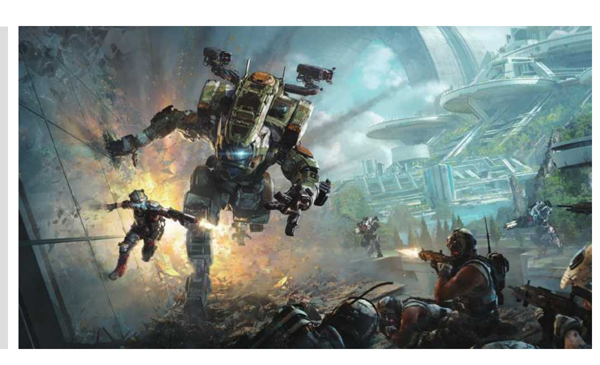
目前游戏提供了三种多人对战模式：赏金模式、铁驭对铁驭、据点争夺战。赏金模式类似前作的“消耗战”与“边境防御”两个模式的组合体，双方各10名玩家展开20人混战，该模式下允许玩家召唤泰坦，同时一定时间会刷出AI敌人，越往后的波数敌人种类就越强力。玩家击杀AI会获得赏金，玩家需要将获得的赏金存入银行，一旦被对方玩家击杀那么赏金会掉落，允许其他玩家拾取，先获得6000赏金的一方获胜。铁驭对铁驭是8V8的死斗模式，禁止泰坦参战，玩家只能以人类的方式进行枪战，不过在铁驭模式下玩家会有更多技能来帮助战斗，如脉波透视、钩爪、全像术、兴奋药剂、隐形等技能，同时还具备滑垒、近战、处决等能力。据点争夺战是一个6V6的占点模式，该模式下的地图中拥有A、B、C三个据点，双方玩家需要占领据点获得加分。

## 结语

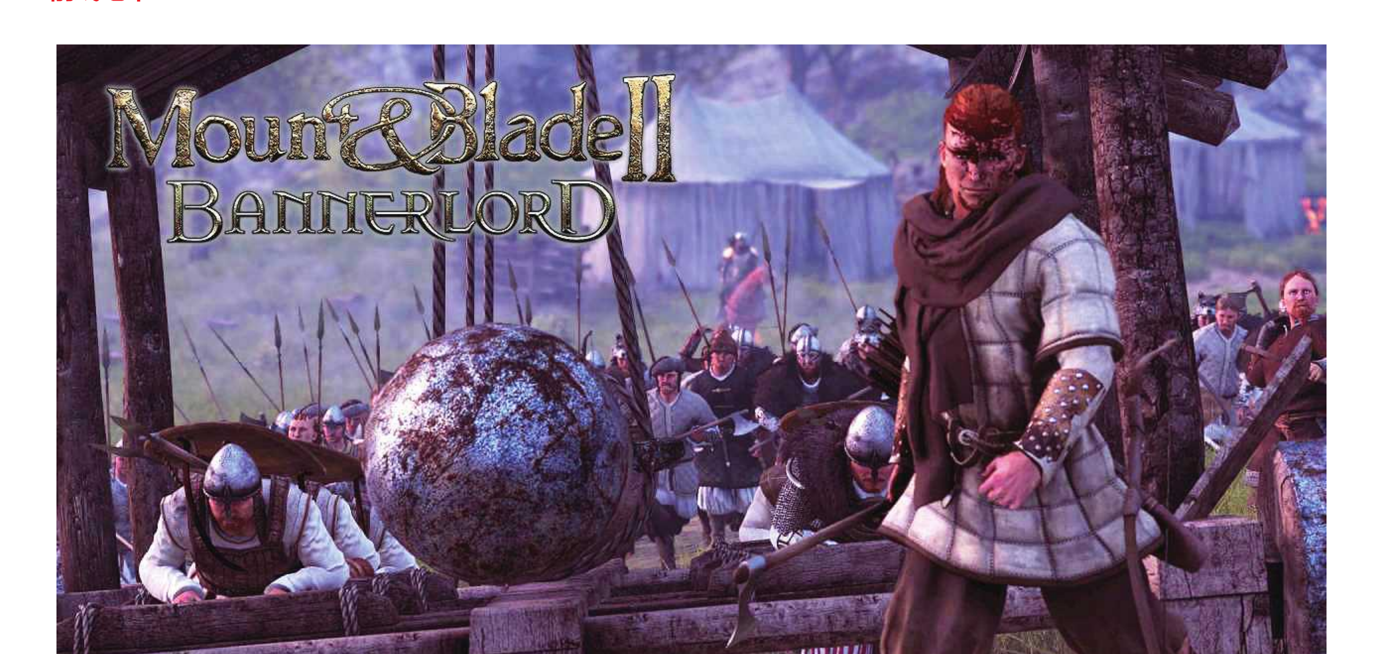
作为《泰坦降临》的第二代，《泰坦降临2》似乎不必拿出过多的创新点子来取悦玩家，尤其是初代的评分和口碑都不算低的情况下，只要保持住初代的水准并将一些在初代没能实现的点子加进去，在一些细节之处进行一下微创新，媒体评分和玩家口碑绝不会比初代差。但《泰坦降临2》却选择了让游戏更加完美，不仅在机甲数量和种类上加入大量新元素，在武器和战术方面的调整上也让游戏在实际体验中与前作有很多不同和改变，这才是一个游戏制作商应有的态度。P

**左图** 飞檐走壁和机甲是游戏的核心

**右图** 地形因素在游戏中非常重要








# “骑砍”续作重装归来

文 | 莽月飘零

**骑马与砍杀2：领主**
Mount & Blade II：Bannerlord
**制作：** TaleWorlds
**发行：** Paradox Interactive
**类型：** 动作角色扮演
**平台：** PC
**发售日期：** 2016年

由土耳其开发商TaleWorlds开发的《骑马与砍杀》是一个独树一帜的游戏，玩家所扮演的角色需要在虚构的大陆卡拉迪亚中进行冒险游历，通过任何可以使用的武力或政治手段征服各色城邦。自2008年发售《骑马与砍杀》初代后，其续作就一直处于虚幻缥缈中，直到近些时日才真正确认了续作的消息：续作的画面将会赶上3A大作水准，同时也会增加更多的元素和新系统，玩法上也会大大扩展——这就是《骑马与砍杀2：领主》。

## 混乱的政局

《骑马与砍杀2：领主》的故事背景设置于《骑马与砍杀：战团》之前的200年，那时候纷乱的六大王国还都属于一个名为卡拉迪亚的大帝国，不过整个帝国已经步入了末期，各地开始出现小规模叛乱，崛起的蛮族也开始不断侵扰帝国周边的城镇。而在帝国的核心内部，政治家们也正在展开一场政治与权力的血腥游戏，内忧外患之下整个帝国摇摇欲坠，而玩家就在这一时期登上历史舞台。游戏将着重描述整个大帝国土崩瓦解的过程，以及各地诸侯在帝国分裂后如何通过杀伐逐渐形成《骑马与砍杀：战团》中的局面。

《骑马与砍杀2：领主》既然讲述的是“战团”的历史，那么我们就有必要了解一下那时的政治格局：依靠强力重骑兵名扬天下的维蓝丁斯酋长是帝国的封臣；在北方密林中生活的部落斯图盖斯虽然只有斧子和长剑，但作战勇猛不怕死的战斗风格让很多敌人不战自退；善用步兵和骑兵混编来切割对手的阿瑟拉在帝国的南方灌木林和沙漠绿洲中矗立；东方草原上的库兹茨则善以弓骑兵为作战核心；以各种致命伏击战术著称的拜坦尼斯善于在密林中作战；而中心则是即将崩溃的卡拉迪亚帝国。

需要注意的是，游戏中的不同派系战斗风格也不一样，玩家在与其交战时需要抓住他们的战斗特色有针对性的选择战术才能百战百胜。例如与依靠强力重骑兵名的维蓝丁斯对决时就应避开重骑兵强大的冲锋攻势并利用弓箭兵的远程能力去削弱敌兵数量后包围分杀。各大派系中也会细分若干个大家族，不同家族之间关系也是各不相同，同时也会有一些零散的小派系出现，比如雇佣兵等派系就可以通过拉拢来让他们为自己卖命。游戏中的不同部族之间会互相敌对，但同时每一个部族都会对摇摇欲坠的卡拉迪亚帝国的大片土地和资源垂涎欲滴，“没有永远的朋友和永远的敌人，只有永远的利益”这句名言将在游戏中表现得淋漓尽致。

## 精彩的攻城战

攻城战是本游戏全新的特色，以往系列中攻城战比较单调简单，与普通的战斗没有太大的区别，这一次的《骑马与砍杀2：领主》将会带给玩家一

个全新的攻城战。与《全面战争》系列比较类似，玩家在攻城战之前需要部署自己的攻城部队，不仅是不同兵种的配合混编需要玩家进行部署，玩家还需要制定己方工程器械的位置以及种类，其中包括投石机、攻城弩、投石车、攻城塔以及火焰攻城弩和火焰投石车等几大类，不同攻城器械可上场的数量有限，玩家需要依照被进攻城市进行选择组配。布置好军队和攻城器械之后就可以开始发动进攻，在进攻中玩家可以随时调整部队命令来更好的运用战略剿灭敌人。

攻城时玩家可以有多种选择，有些城池的部分墙壁可以被破坏，玩家可以选择将城墙打开一个缺口杀入其中，或者利用攻城塔、云梯从城墙上突入也是不错的方法，此外玩家也可以选择跟随攻城锤进攻，共同击破城门率领大部队杀进去的方法更加简单粗暴，但所花的时间也不短，需要能够承受住破门前的士兵损失量。破城后玩家也可以有多种选择来尽快拿下城池，一切都要根据当时情况进行选择。另外玩家在攻城时也可以选择战略和政治手段来获取城池，比如通过围城或外交胁迫等方式不费一兵一卒拿下城镇控制权。

另一方面当玩家的城池被敌人攻击时，玩家则将作为防守一方参与攻城战。防守方与进攻方在战前一样需要布置部队和器械，作为防守方守城器械的种类和数量将会大大减少，当然不同的城市以及不同的城镇等级，可以部署的防御器械数量和种类也不同，等级越高的城镇和放置的数量越多，不过还是弩炮最为实用。

与进攻不同的是，虽然器械种类和数量缩了水，但凭借城墙的便利，防守一方拥有更大的优势。防守方的思路与进攻方的思路将会完全相反，玩家需要考虑在敌人攻破城门之前防守方最大的优势和杀伤力在于远程部队，而在城门和城墙被攻破之后近战部队是最大的防御主力，所以远程与近身攻击的兵种组合搭配就非常重要，是在破城之前就削减敌人的部队数量还是在敌人登上城墙后进行白刃战来狙击敌人都需要玩家自行判断决定，但战前的部署将会对战局有相当大的影响，同时对玩家战争策略的选择也有相当大的影响和限制。

在演示中我们就看到战前部署对战局的影响非常明显。在战前部署时玩家选择将一队由38名弓箭手组成的弓箭兵队安排在城墙上，而将91名盾剑兵组成的主力部署在城墙边候命，53名骑兵组成的轻骑兵队在城门后阻挡攻破城门敌人的进攻，城墙两翼处分别将弩炮部署完毕后开始战斗。战斗一开始玩家便急速前往城墙，在城墙上的弓箭手利用弓箭的超远射程对进攻的敌人进行射击，而玩家则对关键目标进行射击，如投石车的操控手、攻城塔上的弓箭手、云梯手等在抵达城墙根之前就倒下很多，极大延缓了敌人攻上城墙的速度。不过敌人还是很快的凭借人数优势攻上了城墙，此时玩家对顺着云梯爬上来的敌人进行投石攻击，捡起石块一砸一串非常带劲。而此时敌人的攻城锤已经攻破城门，城墙上的弓箭手也被敌人消灭了不少，此时玩家只能选择回援城门，不过玩家很聪明的利用了包夹战术：首先命令盾剑兵抗住、骑兵穿插杀掉进来的少量敌人，而玩家自己则从城墙上跳到城外，虽然从高处落下损失了部分生命值，但攻城的敌人部队被两面夹击腹背受敌，很快就将攻入城门的敌人清理干净。随后盾剑兵冲上城墙清理城墙上的敌人，而骑兵和玩家则冲出城外将外面的残敌尽数打扫干净，一场精彩的防守战落下帷幕。

## 结语

作为《骑马与砍杀》系列的最新续作也是第二作的《骑马与砍杀2：领主》，经过了前作几代资料片的积累和铺垫，给玩家带来了一个更加广阔、有趣的世界，而且游戏会将MOD的权限完全放开交给玩家，让玩家利用MOD制作工具来延长游戏生命周期也是相当聪明且大方的做法。

我们有足够的理由去期待《骑马与砍杀2：领主》将会给玩家们带来一个全新的并且非常精彩的“骑砍”世界。







**左上图** 不同武器会有不同的战斗风格

**右上图** 作为领主，玩家要在内政方面做很多事情

**左下图** 攻城战是这一作的最大特色

**右下图** 经典的中世纪攻城战战法







评论
航海王：燃烧热血
拳皇14
核心重铸
智慧之海
恐怖僵尸之夜
求生指南2
最后一站
开放世界的一次失手
PLAYED

# OP粉丝向的佳作

文 | 萍月飘零




**航海王：燃烧热血**
One Piece Burning Blood
**制作：** Spike Chunsoft
**发行：** BANDAI NAMCO
**类型：** 动作
**平台：** PC/PS4/PSV
**发售：** 2016.9.1
**售价：** $49.99

动漫改编游戏在美漫上起步较早发展也很快，发展至今已经成为一个相当成熟的产业，加上美漫不仅只在动画与漫画上推出很多系列，在电影方面也在向全球进行美漫文化的输出，文化基础打得很牢固的同时，美漫的定位和受众群体也更趋于高年龄。这让美漫改编的游戏不仅作品多，潜在的玩家群体也很广，饶是"上古时代"的《变形金刚》改编的游戏也能够赚上一波怀旧情怀钱。

虽然日漫动漫改编游戏的风向很早就吹了起来，而如今才真的算得上是成为一股潮流，《火影忍者》改编的游戏《火影忍者：疾风传》系列，凭借不俗质量吸引了大量粉丝的同时，游戏操作也更贴近轻量级玩家，更吸引了相当一部分非火影粉的玩家，动漫带动游戏的同时游戏也带动了动漫，可谓双赢中的典范。与之相比，《航海王：燃烧热血》就略逊一筹，虽然在讨好粉丝的方面做足了工作，但对于非粉丝的玩家来说，游戏相当不友好。

## 故事半路插入，登场角色众多

一般的粉丝向游戏都有一个通病，那就是游戏的剧情都会从原作的开头开始，原作故事剧情固然经典，但是每一个粉丝向游戏都来这么一遍，加上原作漫画以及衍生出来的TV动画和剧场版，一遍一






**左图** 诸多经典角色都没有缺席

**右图** 哥俩战海军的战斗经典的还原在游戏中

遍又一遍的来回重复实在是有一些疲软，在剧情方面《航海王：燃烧热血》勇敢的跳出了这个怪圈。一方面对于粉丝而言，直接跳过铺垫进入高潮的这种干净利落感很棒，不用再次回顾已经熟悉的不能再熟悉的经典剧情，但另一方面剧情对于非粉丝的玩家而言就有些莫名其妙了。游戏从OP的公认高潮剧情“顶上战争”开始，一开始路飞和他的船队成员们就从天空降下来，海军三大将、王下七武海、白胡子海贼团等重要势力同台亮相，随后的经典催泪名场面如艾斯战死、白胡子陨落等先后扔出，黑胡子坐收渔利、香克斯出场调停的漂亮剧情会在游戏后期一一抛给玩家。虽然此举对于粉丝向玩家而言足够过瘾，但对于非粉丝而言就是一脸懵逼，我还算看过一段时间OP，也基本到阿拉巴斯坦打完为止，游戏的故事从更后的剧情开始，虽然一干角色大部分认识，但对于《航海王：燃烧热血》在路飞与沙鳄鱼、小丑等曾经的敌人联手的开篇也有些摸不着头脑。这样的开篇对于游戏的代入感而言也是双刃剑，看到艾斯、白胡子等人登场粉丝立刻就能燃起来，反之则会感觉非常的出戏，使非粉丝玩家沉浸游戏之中也变得更难。

《航海王：燃烧热血》的角色登场数量倒是分量十足，原作中的经典角色一干人等已经俱全，正派反派都各具特色，游戏也经典的还原了每个角色的各种招式，路飞的二挡开大霸气十足，人妖王的各色头槌笨拙搞笑，用电话虫呼叫炮火支援的战国也很是滑稽。而且更重要的是在细节上与原作相当的贴合，不仅各色羁绊角色开场或是收尾甚至是在战斗中的台词都会有一些特殊对话，如罗宾与乔巴对决时的开场对话就是罗宾夸赞乔巴可爱，而乔巴虽然嘴上说不要但表情却很老实的会脸红，并用一脸受用的表情羞答答的说“混蛋！就算你夸我我也不会高兴的”。而且非常有趣的是，香吉士不打女人的设定也在游戏中体现的淋漓尽致到有些恶搞的程度：玩家选择香吉士并且对手是女性的时候，无论玩家使用什么招数香吉士都会跑到对手面前进行求爱。OP粉儿们自然能够会心一笑，夸张的动作让非OP粉丝也能够忍俊不禁，而且在战斗中不同的血量也会有不同的台词，《航海王：燃烧热血》对原著还原到如此细致入微值得称赞。

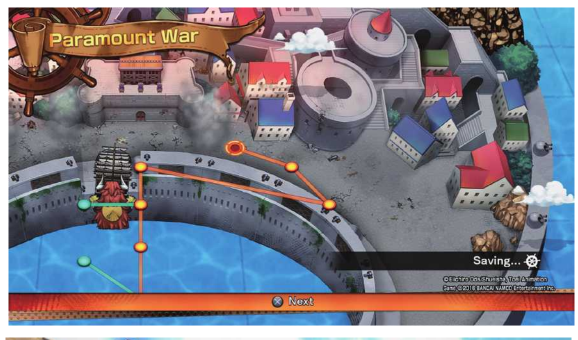
## 格斗系统尚可，特效过于耀眼

《航海王：燃烧热血》的格斗系统比较繁杂，但是游戏很贴心的将其拆开并将教学完整的穿插在游戏正篇之中，而且不仅教你怎么打还给你练习的机会。虽然游戏格斗操作种类繁多，但跟随教学一步步地学习也很好入门，什么连按一个键就能打出一套简单的普通连击、什么按住防御键再按下特殊攻击就能发动破防攻击技能等等在上手之后很容易就熟练使用。游戏在这一点甚至比很多硬派格斗游戏做的还要好，要知道大多硬派格斗游戏甚至根本没有教学，仅仅给个操作教学和出招表就算有良心了，《航海王：燃烧热血》如此贴心真是让人受宠若惊。

虽然《航海王：燃烧热血》的格斗系统花样和种类繁多，但是远比不上《拳皇》《铁拳》《街霸》这种硬派格斗游戏。首先游戏的手感就差着一截，在特效的烘托下基本尚可，可如果去掉特效，《航海王：燃烧热血》的打击感真的是非常无力。

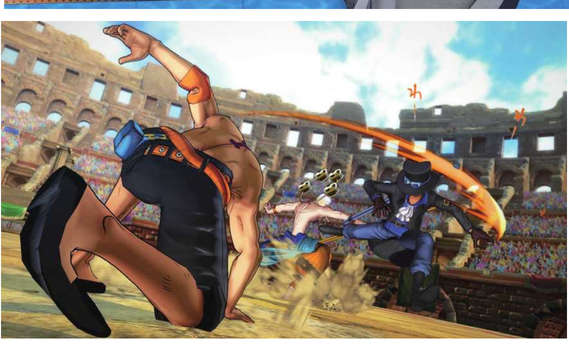
其次游戏的AI机制并不给力，剧情模式下游戏的AI是依照关卡次序而单独制定，要么游戏初期五秒钟打一下玩家，要么为了烘托原作中强力角色的恐怖战斗力而频繁使用大招，格斗节奏并不统一造成了整体节奏的混乱，照顾原作理所应当，但是牺牲节奏和平衡性就本末倒置了，毕竟这是一款格斗游戏而并非无需主动参与只需被动观看的动漫。

最后，虽然游戏有对战模式、联网对战模式能够让玩家抛开故事剧情而充分享受格斗游戏的乐趣，但很可惜，游戏的平衡性基本为零，虽然弱角色在一定的格斗操作技巧上也能够战胜强力角色，但在基础上强力角色永远比弱角色强很多。甚至游戏直











左上图 游戏以格斗的方式重现经典剧情

右上图 游戏的背景制作精良，玩家打起来也相当有劲儿

左下图 角色的招式很有漫画风格

右下图 战斗中时不时会蹦出拟声词来强调场面

接为每一名角色标出的战斗力，比如两年前的路飞和乔巴拥有2000战斗力评分，而冰冻果实的青雉的战斗力评分却是3000，孰强孰弱一目了然。这样的做法在单人战役模式中利远大于弊，不仅贴合原著更能让玩家对角色强弱一目了然，虐电脑可以，但是玩家间对决的情况下，对战的玩家都想赢而都在选碾压型的角色，比拼技巧的格斗游戏最终变为比谁更赖皮的无趣博弈。综上所述，游戏的格斗系统合格的同时还在细节上有新惊喜，值得称赞，但是基本为零的平衡性也完全毁掉了格斗的这种游戏玩法。

格斗游戏一直以来就有一个有趣的现象，那些硬派核心向的格斗游戏在特效上不会太过华丽耀眼，而且在动作和战斗演出上也不会特别的夸张，一方面太过耀眼的特效会影响玩家的视线并会导致玩家的误判而影响战局，太过华丽的动作增加判定机制方面的工作量。另一方面也会占用格斗的对战时间，一般格斗游戏每一局在60秒或是99秒，如此短的时间内一套大招打上个数十秒对拖时间打法提供了帮助的同时游戏的公平性受到了很大的影响。但是粉丝向的格斗游戏却相反，一场格斗游戏的气场基本全靠大量华丽特效和声优的嘶嚎来维持，另外突破天际的战斗招数动作也是一个比一个的繁杂华丽。

自然《航海王：燃烧热血》也依然没有逃出这一个有趣的规律，而且游戏对此简直是变本加厉，不仅在还原原作角色招式动作的基础上更加的夸张化，游戏的特效更是闪瞎双眼，甚至有些特效会完全掩盖角色的动作乃至游戏的场景。角色怎样的一套连击很多时候很难看清，各色火焰、冰冻、日文拟声词文字、击打特效、粗线条、速度线、声优声嘶力竭的热血嚎叫和被揍的惨叫声等等一股脑的扔出来，气氛虽然被推上了顶点，但实在是太闹腾了。或许年轻一些的玩家更喜欢这样的热血调调，但对于像我这样的大龄玩家来说开始还算有趣，但很快就会觉得这样浮夸的演技和特效组合闹腾的有些过分了。

## 结语

作为一款粉丝向游戏，《航海王：燃烧热血》的确处于合格偏上的不低水准，OP粉们操纵者经典角色互殴，的确能够在游戏中玩得非常HIGH，《航海王：燃烧热血》在还原动漫风格与世界的同时很好的把握住了能够让OP粉们兴奋起来的关键，对于OP资深粉丝而言《航海王：燃烧热血》就是一场盛宴。但是对于吸纳更多非粉丝玩家方面游戏就非常的乏力，甚至对非粉乃至我这样的半粉玩家却相当的不友好。加上游戏格斗系统虽然内容繁多但核心空洞，让《航海王：燃烧热血》只能算是一个刚刚及格的格斗游戏，游戏注重的先是粉丝而后才是格斗。反观《火影忍者：疾风传》系列无论哪方面都成为鲜明的对比，让《航海王：燃烧热血》整体评价降低了一个层次。

如果你是OP粉游戏绝对不容错过，但如果你对OP不感冒但对格斗游戏有兴趣，那么你最好还是选择其他优秀的格斗游戏来玩。正处于这样一个尴尬位置上的《航海王：燃烧热血》需要改进的地方并不少，正如题目所讲，《航海王：燃烧热血》是一款粉丝向的佳作，但对于非粉丝而言就仁者见仁智者见智了。P

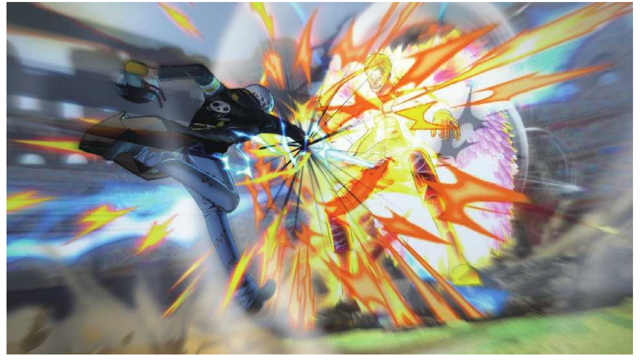
**左上图** 各色毁天灭地的招式都可以由玩家搓出

**右上图** 特效为游戏增色很多

**左下图** 特效甚至掩盖了角色

**右下图** 绚丽特效往往有时候过了头









# 除了长得丑，看起来一切都很好

文 | 莽月飘零




《拳皇》系列从初代到最新作已经走过了22年，在这22年里以射击游戏《大和战舰》起家的SNK历经坎坷，为了避免破产并摆脱债务危机，从SNK变成SNKPlaymore的移花接木玩得实在是漂亮。虽然逃过破产一劫，但也没能拯救SNK的颓势继续延伸。元老级画师森气楼等一大批老员工先后出走，SNK的作品质量也随之逐渐下滑。直到2015年8月，国内芜湖顺荣三七公司联合东方星晖并购基金，通过旗下子公司喆元文化增资的方式以6350万美元将SNKPlaymore收购。另一方面，手游大潮正以一浪高过一浪的势头拍向市场与玩家，对于格斗游戏来说更是雪上加霜。在这样的严酷条件下，无论质量如何，单单《拳皇14》能够成功发售本身就是一件值得庆贺的事情，而发售后游戏的表现则异常亮眼，在低期望下给出的高质量让《拳皇14》比当年的《拳皇13》更加风光得意。

**拳皇14**
The King of Fighters XVI
**制作：** SNK PLAYMORE
**发行：** SNK PLAYMORE
**类型：** 格斗
**平台：** PS4
**发售：** 2016.8.23
**售价：** $49.99

## 压低期望的宣传策略

在学术上，期望值的含义为 ″人们对所实现目标主观上的一种综合预期估计″ ，期望值是决定我们对某人某事最直接的、初步的评价高与低的最大因素，简单来说，人们会根据自身的知识结构、看问题的角度、一些复杂情绪的参杂等复杂因素去对一件事进行一个综合评估，而这个评估结果在事实来临之前永远不会与事实相符，二者之间的落差则决定了我们对事物的感觉和态度。十一放假前同事说笑的戏语最能说明这一个概念，″以为十一要值班结果不用值班的心情比以为十一不用值班却需要值班的要好很多。″正是这个道理，同样一件事情期望比实际低我们会愉悦与兴奋，反之则更多的会产如厌恶、愤怒等负面情绪。游戏圈最近也正好有这么两个例子：一个典型的反例就是《无人深空》虽然在技术上和创意上非常值得赞扬，却因为在宣传期吹了太多的牛皮，抬高了玩家对游戏内容的期望值，落得满地骂声的尴尬，而正面的例子就是《拳皇14》。

不知是否因为看到了《无人深空》的悲剧还是SNK一贯的宣传风格，总之SNKPlaymore非常巧妙的在宣传期极大拉低了玩家对游戏的期待，甚至为了达到这一目的不惜扮丑自黑。《拳皇

14》在宣传期的动作很小，在相当长一段时间的沉寂之后才有一些碎片信息逐渐放出来，系列中的两位“当家花旦”八神庵和草薙京被3D化后的形象放出后实在是难看至极。并且在宣传期内对格斗游戏最重要的核心内容——如格斗系统、战斗手感、目押连技等只字不提。

《拳皇14》很好的利用宣传期将玩家的期望值拉低，这样一来即便是原地踏步保持《拳皇13》的水准也不会被骂的很惨，再加上游戏的实际表现真的对得起《拳皇》系列正统续作的名头，虽然发售后的问题多多，但玩家对游戏的内在弊病却表现得更加宽容。对于这个近年来并不多见的扮猪吃虎策略我给满分。

## 讨巧的角色取舍

《拳皇14》角色阵容方面也是精打细算，但是在选角上实在是太过做作。对于接触该系列不深的玩家而言，在角色登场阵容方面应该不会有太大的反感。然而对于很多像我这样从初代《拳皇》时代就跟过来的老玩家来说，就会感到有那么一丝丝的恶心与反胃。为什么这么说？仔细看一下角色登场列表就能发现一些端倪：两个真主角八神庵和草薙京依旧是老阵容，大门五郎和二阶堂红丸、薇丝和麦卓。再看怒队、K队、饿狼队、龙虎队、超能力这种高人气的老组合队阵容完全没变，因剧情需要而拆掉与替换的女性格斗家队、墨西哥队、韩国队，并新增异世界队、官方招待队和中国队，而且大量中国角色和元素闯入的同时拉来很多SNK旗下其他IP中的角色乱入。声优的换血也是达到了前所未有的规模，为八神庵配音多年、多部作品的安井邦彦，他的声音让八神在狂野不羁的同时却有着一股子沉稳与厚重，但在《拳皇14》中星野贵纪接下了第二任八神庵声优，少了一丝沉稳与放荡，多了一些谨慎和睿智。K′的原声优松田佑贵也换成了川原庆久，少了些活力多了些老成，而且说实话与八神庵的声音相似度有些高。另外最让我难以接受的是《拳皇14》ANGEL的声优小椋美辉演绎下的ANGLE，少了太多《拳皇2002》中由新谷真弓演绎所表现出的甜腻中透出懒洋洋的媚态和放浪感，却多了很多稚气感，而且模仿气息严重有些辣耳朵。

《拳皇14》的登场角色选择特点简单来说就是“精选诸多旧角色，人气乱入异角色，谨慎添加新角色”。登场的老角色不知火舞、麻宫雅典娜、克拉克哪一个不是历代的人气角色，就算蜜蜜、恋心、艾丽丝这种SNK柏青嫂系列IP角色也是有一定人气和时间积累。乱入的角色如娜可露露等也是SNK旗下的知名人气角色，新角色加入的不多却真的是个性鲜明——魔性的希尔薇·波拉·波拉、用砂攻击招式个性的库克里、与《在下坂本，有何贵干》很像的海因酷劲十足。另外从选角上来看，SNK一副跪舔玩家的谄媚姿态一览无余，尤其是中国玩家。中国元素在这一作加入的实在是太多了，无论是由在日本发展的国人声优刘婧荦用国语配音的原创角色爱睡觉的明天君，还是早已经缺席万年却突然莫名其妙回归的唐福禄，加上新角色瞬影、美杏和超能力队的两名人气中国老角色镇元斋和椎拳崇，让《拳皇14》登场的中国角色实在有点过多。在剧情方面，新增的中国队却是游戏的主线，唐福禄带领的两名弟子探查邪气而参加拳皇格斗大会，除了几个重要角色队如两个主角队日本和八神庵队等之外，其余参赛队的通关动画都与主线没有太大关系，饶是次主角K′、人气角色娜可露露等这样的重要角色与主线剧情也只是擦个边而已，足以见得《拳皇14》试图极力在中国元素上做文章来讨好国内玩家。

这些虽然看似无伤大雅的小改动，但在核心玩家眼里最为致命，但考虑到市场大环境等诸多因素，SNK此举也是能够博到的更多的是同情而并非谩骂。另外参展CJ2016时不仅提供试玩举办比赛，甚至连制作人小田泰之都亲临现场登台卖身，这也足能够成为这一次《拳皇14》前所未有的重视中国市场的最大佐证。

## 格斗质量上乘，平衡设置欠缺

作为格斗游戏的核心系统部分而言，《拳皇14》做的很到位但并无太大新意，在保留原本水平的基础上，能够从其他知名格












左上图 这是在宣传阶段放出的宣传图，山寨气息严重的头发光点散发出很LOW的气质

右上图 仔细看这些登场角色，在与未登场角色对比一下就能发现很多问题

左下图 3D化角色丑到爆，但得益于格斗游戏的快节奏，动起来玩家会忽略这一点

右下图 游戏的背景3D化后很亮眼

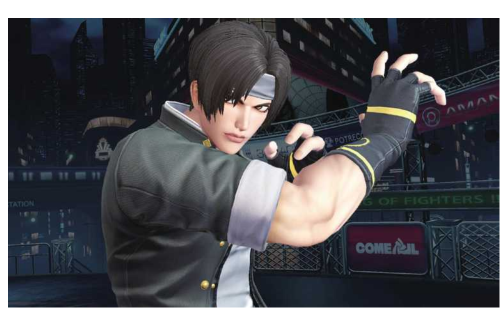
斗游戏中借鉴一些细微之处的精髓，而并非以往的自我摸索式的创新（如从《拳皇99》引入的援护系统就以失败尴尬收场），如必杀技借鉴了《街霸4》中的运镜来增强打击感和表现力等都是不错的改变，但该系列的老问题如平衡性、细小的角色BUG等却仍然存在甚至有些变本加厉。

从大局上综合来看，《拳皇14》是一次不求有功但求无过式的保守立场，在这种市场与玩家环境都不太好的状态下是《拳皇14》的最好也是最无奈的选择，因为我们从一些细节上还能能够看出制作人小田泰之还是希望在游戏中拿出新东西的，但被某些力量束缚住了手脚而并没有放开。

《拳皇14》的新东西不少，往小了说防御崩坏要素虽然一直没有断过，但以往的作品里防御崩坏值设定的较高，加上所有角色都有很多短平快的特殊技来打破对手无限龟缩防御的状态，甚至《拳皇》游戏的比赛就是看谁破除对手防御的手段更高明，这让防御崩坏很少在游戏中出现给玩家造成游戏并无这一设定的错觉。但是早在《拳皇2002》中就有防御崩坏的设定，当角色一直处于防御状态而遭到对手攻击到一定程度就会出现一个中型的硬直，此时攻击方就可以抓住这个硬直进行一套连续技的打击。而在《拳皇14》中防御崩坏值被降低，出现的频率也更多，玩家的格斗策略和防守策略在细微处发生了微妙的变化，防御与进攻之间的博弈也更有味道。极限模式中将在《拳皇2002》登场的经典瞬爆玩法发扬光大，杂糅进《拳皇11》中的超必杀技追加MAX超必杀，加上演出酷炫的经典顶点超必杀和各色招式取消动作，让连续技有更多的可能性，也让作为一款连段格斗游戏的《拳皇14》的战斗观赏性大大增加。

往大了说，游戏也打破了该系列一贯的节奏。众所周知《拳皇》系列比较爱玩三部曲的调子，同时也喜欢在各个三部曲之间夹杂上一个无剧情的大乱斗作品。大蛇篇过后以《拳皇98》过渡到NESTS篇，其后以巅峰作品《拳皇2002》过渡到遥远之地篇，按照节奏和套路本作理应为乱斗过渡，但这一次却选择了新剧情的开篇故事。从剧情上也可以看到，处处留伏笔的做法也足以看到SNK对《拳皇》系列抱有很大的期望，不仅神乐千鹤和八岐大蛇在整队通关结局动画中登场，就算因时间悖论而根本不存在的ASH和伊丽莎白之间的羁绊也重浮水面，加上ANGEL、希尔薇等NESTS残余干部，就差个卢克，整个《拳皇》系列的故事都被翻理了一遍。而且额外的番外故事一个也没落下，额外新增的中国队的故事主线和异世界队的次主线也暗示很多故事发展可能，经典的南镇居然直接派出了一个以吉斯为首的参赛队，更有趣的是吉斯受到黑暗力量的腐蚀在DLC中也会有噩梦吉斯的形象供玩家选择。可以看出来《拳皇14》也在极力的铺垫剧情为续作打伏笔，仍是一个新老系列的断层位置，总结旧系列并为新系列打底。

虽然《拳皇14》的格斗核心部分表现不错，但游戏的平衡性实在欠佳，不过得益于前面所说的前期宣传策略的打底，虽然平衡性出了如此大的问题，但玩家的态度却普遍宽容且温和。游戏中的娜可露露虽然按照《侍魂》中娜可露露的格斗套路走，但是娜可露露的对角线飞行道具玛玛哈哈实在是太过强大而让整体角色的均衡显得极为不平衡，娜可露露的玛玛哈哈可以在无任何损失的前提下破除几乎所有角色的几乎所有主战招式和超必杀甚至是部分角色的顶点必杀，更让人哭笑不得的是连历代都对飞行道具免疫的蔡宝健的超必杀龙卷真空斩都具有破除效果。另外坂崎良的Block格挡技能只要时机拿捏得准也能够阻挡所有角色的非投技以外的所有必杀技乃至超必杀，这种格斗游戏中极为罕见的场景却在《拳皇14》中被简单化。要知道《街霸3.3》EVO 2004上梅原大吾用白肯完美格挡春丽的百裂脚大招经典逆转的现场欢呼声几近疯狂，正是因为场面罕见且对操作与环境条件要求极为严格才会出现如此的欢呼，《街霸》系列的攻击拳脚分上中下，而《拳皇》系列只分上下，坂崎良的Block的难易程度比《街





左上图 草薙京经典造型也收录游戏中

右上图 大招动画很爽很好看

左下图 剧情模式的人物互动简单有趣

右下图 特殊角色的开场和结束会有特殊动作这一经典设定被保留下来





霸》的Block要简单一个层次，因此严格一点说，《拳皇14》坂崎良Block的设置实在是有失风范和水准的同时对于不具有Block技能的大部分角色而言平衡性上也受到一些影响。各个角色或多或少在招式的平衡性上都会出问题，但所幸的是，玩家的反应并不激烈，耐心等待官方补丁或是论坛上呼吁发泄一下仅此而已。

## 新老玩家兼顾

格斗游戏发展至今，悲观一点说已经步入暮年，一方面发展瓶颈难以突破，近年来很难看到具有新特色的格斗游戏了，就算是知名格斗游戏系列也是在自己已定风格上面逐步微创新，招式的引入也疲态尽显，格挡、架招、飞行道具、投技等几种基本形式上的花样几乎已经被玩透，出新异常困难。另一方面，由于格斗游戏的门槛高且难于精通的特点，将相当一部分轻量级玩家拒之门外的同时也将另外一部分入门的玩家挡在进阶的门外，并且进阶后格斗游戏水平的进步却如蜗行牛步。无论哪个阶段，游戏带给玩家的挫败感远大于成就感，加上高手之间对决都是短打出破绽后追加一套连的方式，观赏性在行外人看来也是相当无趣的。再加上年龄增长带来的反应力的下降，以及每一代不同系统带来的技术断层让玩家的格斗技能无法顺畅的跟进游戏新作之中，这就让格斗游戏的玩家群体极为特殊：出多进少。

这个严峻问题很早就开始显现，《街霸》《铁拳》等系列选择无视并继续服务于核心玩家，《拳皇》系列一度也是如此，不过在《拳皇14》中终于有所动作，加入了一键连招系统，该系统让角色贴身后仅频繁按下一个键就能够简单打出一套需要苦练的连续技。平心而论这对于新手玩家而言的确是一个很好的系统，降低挫败感的同时提高成就感，这是将新手格斗玩家留住的第一步，《拳皇14》选择以简化连招手法去除目押操作的方式来实现这第一步。但此举却遭到老玩家的不满：“老子苦练多年的酷炫连技，菜鸟一阵乱怼就能同样打出来，这逼还让人怎么装？”

两方面的矛盾难以调和，《拳皇14》却能够给出一个很好调和矛盾的解决办法，那就是加强核心玩家会研究的内容，如目押、连招组合、连续技的释放时机等等在《拳皇》系列核心玩家会去研究的内容大大扩展与丰富，核心玩家可以研究格斗核心内容，同时也允许新手利用Rush mode轻松打出漂亮的连技。两方兼顾的结果就是既给新玩家入门与进阶降低了门槛、提供了机会，核心玩家又能全身心的投入游戏研究格斗核心内容，虽然没有解决矛盾但却大大缓和的两方矛盾，同时也为《拳皇》能够提高早已流逝数年的玩家数量打下了一个基础。

## 结语

还是前言的那句话，《拳皇14》能够在内忧外患下成功上市发售本身就值得赞赏，更别说游戏本身的基本素质不错之余虽然老毛病不少但还是有新惊喜，这一切都是我们对SNK近年的表现所给出的一个很低的期望值所致。在如今手游大行其道而其他游戏逐渐萎缩的情势下，《拳皇14》虽然看起来丑了点但其他方面的表现都还令人满意，而且国服在匹配率和匹配时间也并不同于《街霸5》那样动辄半小时还匹配不到的“鬼服”状态，但这还远远不够。

SNK被中国公司收购后的优势也逐渐显露，SNK原本的傲气不在，静下心来向着与玩家和市场妥协的态度开始转变，加上《拳皇14》剧情中充满希望的诸多条故事线，我们有理由相信《拳皇15》在不久的将来也会给玩家交出一份用心的答卷，希望到时候不会再以这种拉低期望值的卖惨姿态出现，而以堂堂正正的英姿站在玩家面前。

心存希望的我们拭目以待。P









左上图 很多角色的基础招式进行了大调

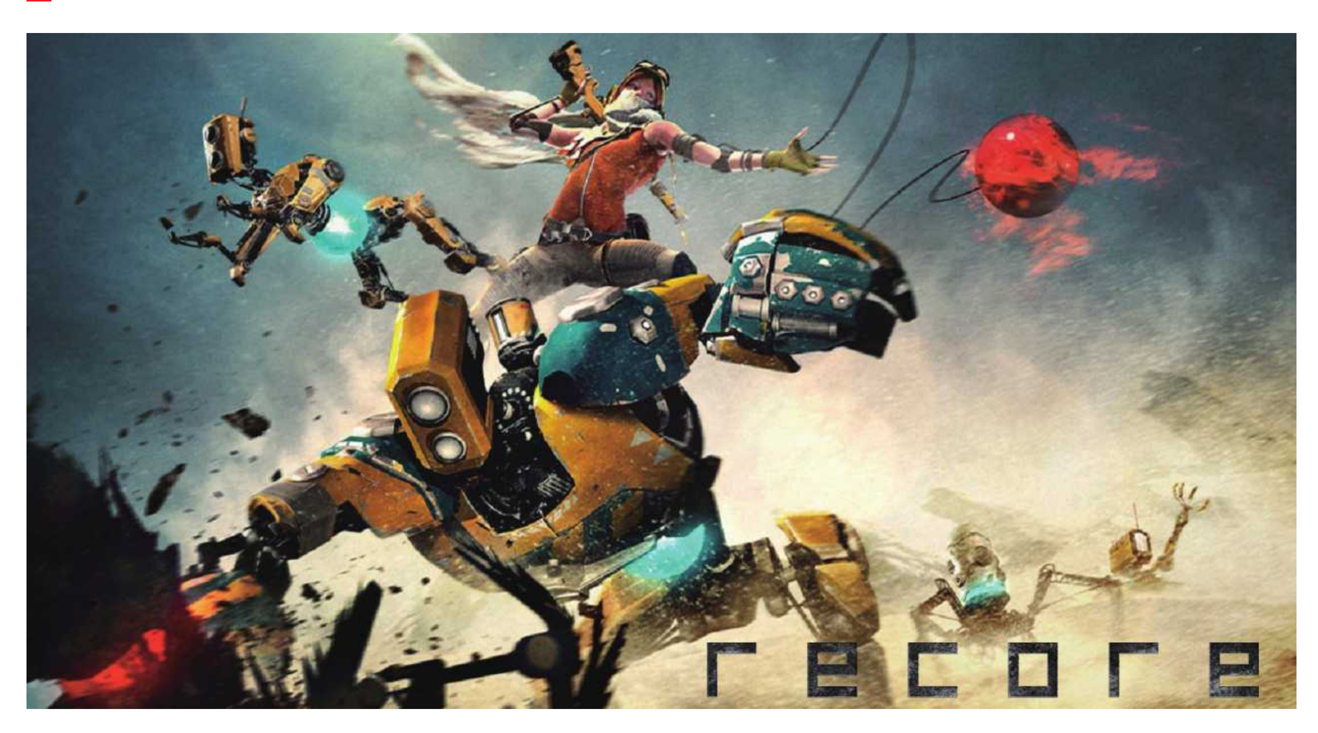
右上图 不知火舞的招式进行了修改和调整，战斗风格也发生了微妙的改变

左下图 娜可露露的加入让很多《侍魂》粉激动起来

右下图 娜可露露的鹰玛玛哈哈招式太过BUG

# 核心只铸一半，同志尚需努力

文 | 西赛罗



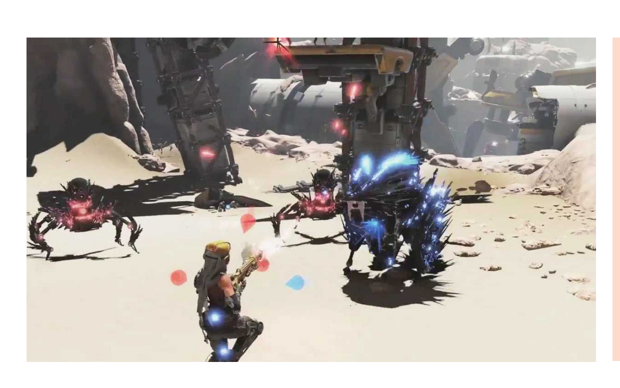

当前在Steam，充斥着打着〞类银河战士恶魔城〞旗号的独立游戏，《银河战士》虽然许多国人都没玩过，但《恶魔城月下夜想曲》却拥有许多拥趸。〞类银河战士恶魔城〞通常指的是这类游戏——非线性流程，主角每经过新的阶段就能获得新的能力，并且使用新能力回到老地方继续探索。2D、3D类型都不乏这类游戏，2D得有《公理边缘》，《暗影帝国》，3D得有大名鼎鼎的《蝙蝠侠阿卡姆》系列。

当然，这类游戏的翘楚，仍然属于任天堂的《银河战士》。任天堂的《银河战士》分成2D和3D两个系列，2D就是我们见惯的月下形式，结合了大量平台跳跃与动作/射击元素设计。3D的Prime则交给了美国工作室Retro，它虽然看起来像FPS，但射击带有很大自动瞄准的成分，依然把重点放在冒险解谜之上。

**核心重铸**
Recore
**制作：** Armature Studio
**发行：** Microsoft Game Studios
**类型：** 动作冒险
**平台：** PC/XBOX ONE
**发售：** 2016.9.13
**售价：** $34.39

## 美国人制作的日式游戏

负责制作《核心重铸》的，是稻船敬二的Comcept和Retro原核心人员组建的Armature工作室。Armature与日本人来往颇深，早期一个项



**左图** 在一片惨白的沙漠上展开战斗

**右图** 需要用对应属性颜色的枪去消灭敌人



目就是与仍在Capcom的稻船敬二合作《洛克人》FPS，可惜此项目最后夭折。此后该工作室仍为日本人承接了数个移植项目：《合金装备HD》的Vita版，《黑白世界》的PS4与Vita版，恶魔城制作人五十岚孝司的最新作《血污：夜之仪式》也会由他们移植到PS Vita和WiiU。

《核心重铸》就是他们与老伙计稻船敬二眉来眼去的又一产物。游戏故事发生在遥远的未来，人类殖民星球时会先进入休眠，等机器人将环境改造完成后再苏醒。但是在这颗星球上，少女焦耳醒来时，到处都是沙暴以及建筑碎片，在星球上的核心机器人也都在狂暴暴走。由此，她只能带着自己的核心机器帮手麦克踏上揭示谜底之旅。

既然合作双方制作过《银河战士》和《洛克人》，《重铸核心》非常自然的结合了以上二者的特色。在关卡结构上，游戏用了沙盘地图与副本关卡结合的形式，将平台跳、搜集要素与迷宫有机的串了起来；《银河战士》中的不同技能则分配给了流程中入手的几个小伙伴，有些可以挖掘宝物，有些可以带着焦耳玩轨道速滑，还有的可以用蛮力锤门；游戏在动作设计上则结合了《洛克人》的冲刺、双段跳与《银河战士》得半自动瞄准，同时游戏还加入了一个“抓钩”系统。

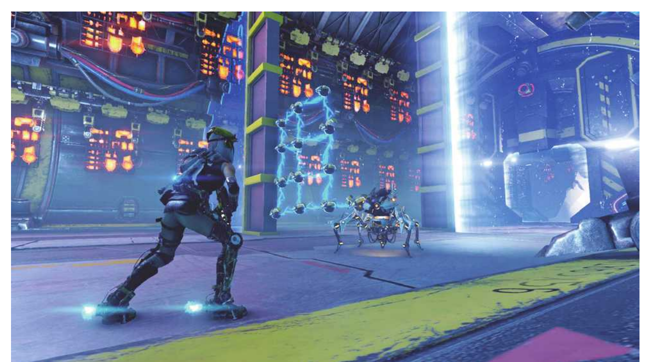
在游戏的世界中，每个机器人都有一个核心，它们就像发动机加能源仓，具有无穷的潜力，焦耳将敌人削弱到一定程度，就可以将整个核心抓过来。抓取的过程就像是钓鱼，双方互相角力，在抓钩变红转白时，玩家就要暂时将线放松以防崩坏，然后猛地再收一把。玩家选择“钓鱼”的时机也要十分讲究，因为一旦抓取，是不能主动取消的，如果版面还有其他敌人，就只能白白挨打了。

与沙盘与强化要素对应的，则是海量的RPG搜集要素了。游戏中焦耳的攻击力是要靠杀敌拿经验，机械同伴们的强化则要依靠蓝图、零件、核心这三套件。玩家首先要发现蓝图，然后根据蓝图里的清单按方抓药，凑足足够的零件才能打造装备。每个装备都有其能力上限，需要玩家抽取敌方机器人的核心来强化，就这样构成了一套完整的RPG系统。

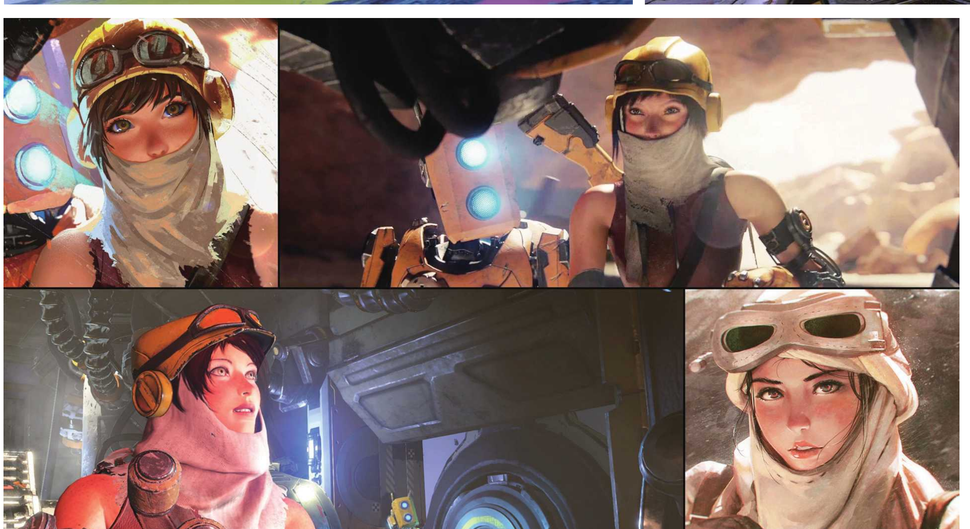
## 半部好戏

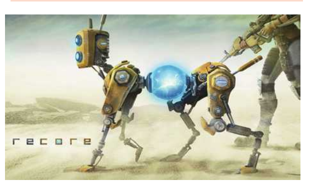
就游戏的设计架构来看，似乎还不赖，玩家平时沙盘里闲逛掘宝，找到剧情点后深入迷宫进行冒险，平时积累的刷刷刷用来强化，用完了还能进一步刺激玩家去闲逛。这个架构非常合理，“大菠萝”“无主之地”都是这么干的。

在游戏前期，游戏给人的观感确实不错，虽然自动瞄准看上去是个毫无深度的设计，但是配合玩家的高速走位，以及攻击与抽取的选择，一切还挺合情合理。游戏的跳跃与发现之旅也设










左上图 游室内场景的画面还是不错的

右上图 钩索是游戏的一个重要设计

左下图 主角焦耳正面照

右下图 主角机器狗麦克，在它腰部的就是机器人的核心零件

计得十分细致，无论是人工遗迹还是空旷的沙漠，总有许多让你蹦蹦跳跳的地方。

游戏的关卡分为两种，挑战关和主线剧情关，除了各种待发掘的宝物，挑战关还有不同的任务，如限时通过、射击开关等等，来让玩家多次进行。在关卡设计上也显示了制作者深厚的功力，挑战关上步步深入，在不同阶段测试玩家对技能的掌握能力；主线关则是剧情搭配各种战斗和探索玩法，更是相得益彰。

按理说，靠谱的大架构，细腻的操作，多样的游戏方式，这样的游戏，至少应有7~8分才是，但这个游戏的媒体评论分却只有6.5，这就只能怪游戏规划虽然万般靠谱，但最后只做了半桶水。

如果我们去看下国外媒体的评论，就会发现老外对XboxOne版的优化怨声载道。首先游戏画质不高，却处处掉帧，只要敌人一多，立马从30帧掉到十几帧；第二是载入时间过长，游戏有著名的“死亡两分钟”——玩家挂掉后再载入需要两分钟，到后期甚至换个机器伙伴都要等一等。

PC性能比XboxOne强太多，当然不存在这些毛病，不过我们仍然可以轻松发现些小问题——游戏只要切换回桌面时间一长，必然假死；UI停止响应，乃至消失；在1070的显卡下，偶尔也会发生帧速不够的情况。

在游戏相对不那么强的画质下，却屡屡出现优化问题，这个锅恐怕要背在游戏所用的Unity引擎上。Unity被玩家称为“手游引擎”，其实性能远没有这么烂，这两年也涌现了不少《共和国》和《奥里与黑暗森林》这些效果不错的游戏——只是这些游戏都是固定视角、相对优化比较简单的游戏，像《核心重铸》这样挑战大沙盘的，还是第一例。在室内洞穴这样的封闭场景，《核心重铸》还能保证一定的画质，到了室外，就只有一片惨白到晃眼的沙漠了。

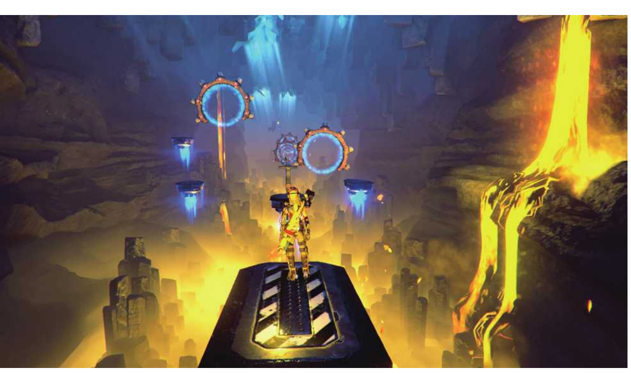
其二、恐怕还是要怪罪到稻船敬二急功近利的小贩本性，导致游戏完成度低下。相对于前期规规矩矩的展开，游戏在中盘后也开始简单粗暴起来：游戏直到最后，故事的大悬念也没解决，甚至都没有提示玩家的大伏笔；在关卡设计上，后期明显也比前期粗暴很多，只是简单地堆量——只是强度更大的战斗、埋藏更深的过关道具而已。

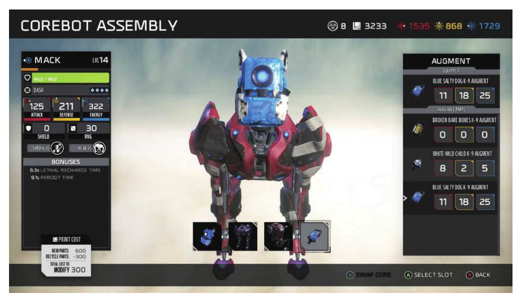
在抓钩设计上，游戏也未臻完美。游戏给玩家的提示，是当绳子变红时，需要适时放手，但实际上绳子在变红时未必会断，一定要白热化变白时才会断开。要经过实践后才能发现抓钩成功率还和玩家等级有关，由于游戏Boss战最后都会强制玩家抽取核心，一旦等级不够，可能连续数小时都抓不到。

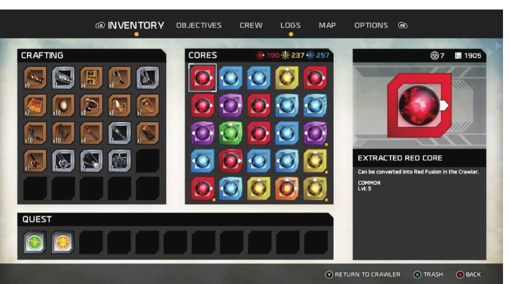
最后的最后，则是游戏根本就没做完，游戏原定的五个机械同伴，现阶段只提供了四个，不仅UI上多了个大洞，连带着成就也不能做完。从目前的补丁信息来看，游戏将会以补丁形式将这部分缺失内容补齐。

无论从什么角度，《核心重铸》都只是一款制作到一半的半成品。比起索尼旗下同样40美元的《瑞奇与叮当》，《核心重铸》不仅技不如人，态度也落后许多。“成就拿不齐”这种笑话，不仅影响到微软和Armature，对于稻船敬二的影响更为恶劣。他的Mighty N0.9使用虚幻3引擎，几经拖延，最后画面表现连现在许多手游都不如；这次《核心重铸》更是犯了几个大错：选错了引擎，让Unity小枪扛大炮；为了避开圣诞商战，让游戏抢先上市，不仅Debug工作没有做完，连游戏内容都没有完成。在许多玩家心中，这些独立出来的日本制作人都是希望摆脱桎梏打造自己一片天地的英雄，但现在稻船的两款作品都流露出极其严重的制作态度问题，稻船日后的发展，恐怕比《核心重铸》的命运更有趣。P








**左上图** 游戏是个注重跳跃解谜的TPS

**右上图** 游戏里有大量的复古跳台设计

**左下图** 拼装你的小伙伴

**右下图** 搜集满垃圾要回家倒掉，才能废物利用

# 一场来自大海的演出

文 | 时渡




**智慧之海**
ABZU
**制作：** Giant Squid
**发行：** 505 Games
**类型：** 动作冒险
**平台：** PC/PS4
**发售：** 2016.8.2
**售价：** $19.39

“游戏性”对于“观光”类的游戏而言或许就是矛盾的：此类游戏的目的从来就不是通过一个完善的游戏互动系统给玩家带来乐趣，而是恰恰相反的弱化玩家的操作与互动环节，集中精力去触动和集聚玩家的情感。

但是非文字冒险类的游戏没有游戏性本身就意味着罪过。对玩家而言，游戏又好看又好玩自然是最好，不好看但是好玩也是可以接受。但是如果游戏只好看却不好玩，那么即便它是“美丽”“充满哲思”而可以“唤醒人沉睡感情”的，也一定会在最后被添上一句“可玩性差”的评论。

所以它们都会为了玩家的需求而加上一些或是互动或是解谜的环节。其中做的精彩的自然会得到“观赏性和游戏性完美结合”的高评价，而比较差强人意或是根本就懒得去做游戏系统的作品被骂“互动无聊解谜无脑”都还是轻的，怕的是玩家将其与“可玩性更好”的同类游戏比较，极有可能令玩家对其的评价降低甚至是产生负面评价。

《智慧之海》（ABZU）就处在“中看不中用”的那一拨里。即便它足够美，也不可避免的迎来了一些对游戏性方面不足的声音——在玩家们将其与此类游戏的巅峰作品《风之旅人》对比之后更甚。而当制作人被一些“识货”的玩家骂的狗血喷头的时候，我们同样应该看到，从玩家的角度而言，《智慧之海》同样是固有观念的受害者。

不过这么严肃的话题不妨放到后面去谈，我们可以先来看一看，《智慧之海》在它想要达到的“用美丽俘虏玩家”的目的上它的表现是怎样的。

## 画面的两面性

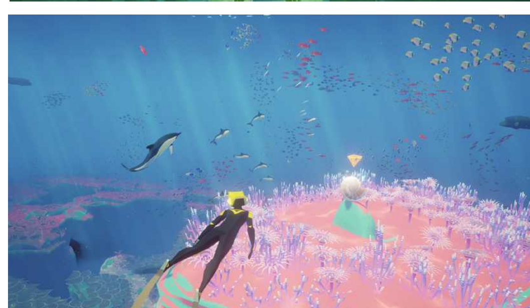
说实在的，《智慧之海》的画面只是乍看上去亮眼，若是一个比较挑剔或比较冷静的玩家，直接就会指出《智慧之海》的画质就是简陋。

实际上与《智慧之海》相似的试图在情感表达上达到一定高度的游戏画质都好不到哪去，贴图精度、立体模型的复杂程度等都落后于时代——不论是前几年引起巨大反响的《风之旅人》，手机平台上的《纪念碑谷》，还是去年引起一波热潮的《看火人》，以及笔者上个月刚刚玩过的《Furi》都表现出这样的特征。

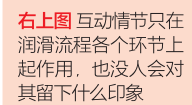
但这一些游戏在画面的美感上却是无可挑剔的。因为它们在画面的处理上使用了一些相同的技巧。最初，原本是动漫渲染风格的画面经有《风之旅人》之手改进了风格，而它也因为游戏的成功变得人尽皆知。对于动漫渲染风格或者是国内的仙侠

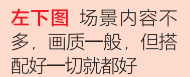












左上图 关于剧情的事件基本都让人摸不着什么头绪，随着流程展开，玩家对故事会有自己的理解，也可能会对其他方面有所体悟

右上图 互动情节只在润滑流程各个环节上起作用，也没人会对其留下什么印象

左下图 场景内容不多，画质一般，但搭配好一切就都好

右下图 场景的切换以激流中行进的方式进行，是很美妙的体验，几乎可以用“爽”形容

游戏的水墨渲染画面，有一个特别明显的好处：贴图、建模等技术上的粗糙可以通过这种形式掩盖过去。《风之旅人》将这一点吃透，并形成了自己的独有风格，明明人物、场景都不是多么的精细真实，但是却创造出了非常奇妙的简约而富有艺术气息的画面，这也被诸多后来者发扬吸收。《智慧之海》就是其中之一。

而没有太过于精细的场景，也没有极为丰富的场景细节的本作，也就是因此才能通过极为养眼的明艳色彩，通过局限于这一处场景的景物生物，给我们带来极为灵动的游戏体验。

## 以“鱼”为核心的海中旅程

本作的观赏核心就是大量形态各异种类不同的海洋生物，从沙丁鱼、小丑鱼、翻车鱼这类小鱼到鲨鱼、虎鲸、蓝鲸等大个子，而在游戏中后期，玩家还有机会见识到远古鱼/龙类，像是鱼龙、蛇颈龙等生物都有出现。但是单纯展示这些生物毫无意义，不断变化着的场景和与这些场景相匹配的各色生物才令这片海洋显得生机十足。

为了让游戏流程中玩家不会产生无事可做的情绪或是场景的疲劳感，场景的切换很有讲究，从开始的水池开始，玩家会不断的经历春夏秋冬四个季节的海洋，确实很令人享受，但似乎也暴露了画面上有些讨巧意味的弱点——不同季节场景的最大区别竟然仅仅是颜色而已。

剧情要素也为游戏的新鲜感出了一份力，本作在剧情上做了最适合此类游戏的设计：游戏中没有一句台词，玩家欣赏剧情的唯一方式是通过角色的行动和经历过的事情其自行判断到底发生了什么事情。看到残破的器械、古代壁画以及机械遗迹等等，都能给已经放下心畅游的玩家们又留下一丝疑惑，并在逐渐深入事件之后得到自己独一份的答案。

同样有一些小的设计来让玩家多一些与这片海洋互动的机会，抛去必要的链接各个场景切换、触发事件的互动环节，比较吸引人的是搭乘的设计。顾名思义，海洋中的一定体型的鱼类你可以扶着它的躯体操控他运动，它并不会提供额外的乐趣，但看着林林总总的鱼群从身边经过，还是会有一种想要去接触的冲动。同样的，坐在石像上冥想的亦或是观察大鱼吃小鱼的自然循环规律的意义也是如此。

游戏中实际也没有什么强制的单线流程，相反玩家大可以在一片海域游来游去。但是它却从根本上扼杀了玩家在一片海域过一辈子走上居家生活的可能：我虽然可以让你在这里呆着，但是你除了看鱼，别的什么都不可以做。其中一定有着很艰难的取舍过程，因为对制作者而言一点都不考虑游戏性是不太可能的。本作中也同样有一点点带有娱乐属性的小环节。但是为了在“观景”的体验上做到完美，可能破坏流程层次和节奏的设计都被取消掉了，而这种刻意的将玩家的自由收回手中的行为引起一些不满也是理所当然的。

## 与《风之旅人》的比对

只要你玩过《风之旅人》，就会不可避免的将二者相比较，不仅仅是因为《风之旅人》在同类型的游戏中是最杰出的作品之一，更重要的原因是，《智慧之海》的制作团队中的核心骨干有很多都曾参与到《风之旅人》的制作当中。离开了老东家后的同类型作品是能突破限制玩出新花样亦或是走上复制粘贴的老路？这不仅仅被业内人员所关注，也是我们玩家同样想知道的。

《智慧之海》在“美”的表达是没有出现比较明显的失误，但这一方面却很难与《风之旅人》比较，因为两者达到同种目的所采用的手段是不同的，几乎可以说成是完全相反。前者调动玩家情感的方式是通过生命，也就是那些生机勃勃的海洋生物。后者则是用辽阔空间中单薄人影的孤独感引起玩家的同理心。很难说哪种方式更加优秀，能够比较的或许只有两者哪一方处理各个环节的手法更加圆润熟练。

那么，余下的对比选项就相当明显了。在游戏性的比较中，《风之旅人》稳稳压了《智慧之海》不止一头：其他玩家随

机淡入淡出队伍的设计，以及有一些需要伙伴互相笔画才可以完成的谜题，虽然也相当简单，也只占了流程的一小部分，但至少也是一个比较完善的系统了。相比之下，《智慧之海》能玩的东西就少的多了，骑乘系统真的只是字面意思的骑乘，一点新东西都不用期待。而大部分都是拉两个链子开门的谜题也显得过于无脑。也正是由于游戏性的差距略大，有经验的玩家都会注意到这过于明显的缺点，比较急躁些的就展开了对《智慧之海》这一方面的吐槽，甚至揣摩出了制作团队的不思进取想法，表示气愤不已。

于是我们又可以继续题头的讨论了：对“观光”类的游戏而言，“游戏性”究竟是不是必要的？

我们都知道AVG类游戏从不需要所谓的“游戏性”，因为从本质来说，玩家玩这类游戏就是在进行着配着图片的文字阅读。这是此类游戏的核心所在，而我们惯常意义的“游戏性”是无法配合AVG的，不单单是在点击阅读中加入玩家的操作和玩法系统非常难，更重要的是，即便真的加入了，最后得到的也会是另一种类型的游戏而不是升级版的AVG。所以，我们现在看到的所谓有着游戏性的AVG也无非是多了几个触摸选项或是小礼物，都是些无关痛痒的系统。

而观景类游戏也有着异曲同工之妙，它和阅读一样，都是极为独立的体验，当你去欣赏游戏中的一连串的美景时，唯一需要担心的只是这些景物会不会因为重复而令自己腻烦，而不是有没有合适的玩法支撑玩家去观景。换句话说，这类游戏只是恰好需要这个平台作为媒介而已，如果有其他平台可以满足需要，那么它们可以立刻扯下游戏的皮改头换面，而这一点早在《风之旅人》发售后就有所体现了。此类游戏所表达的和引导玩家的情感，实际上和玩家玩到了什么是没有什么联系的。更换一个媒介，它们依旧可以达到想要的效果。所以与其说此类游戏是游戏在艺术表达的突破而简化玩法，不如说只是它们恰好投进了游戏的胎不得不加一些玩法进去。

《智慧之海》游戏性方面的短缺确实是明显的缺点，但是也不能因此便认为它的实际价值会下降。它就是一个单纯的让玩家欣赏海洋生物和其的生存环境并有所思索的游戏，即便没有适合的可玩游戏系统支撑，它仍旧能向玩家传达希望传达的信息。另外，《智慧之海》的节奏很快，配上极短的流程，在这个期间内如果你不是从一开始就抱着理性批判的想法而来，是很难感受到可玩性短缺带来的无趣的（如果是，观赏景色会一样的无趣），倒不如说这是在游戏通关之后静静思索才能得出的结论。

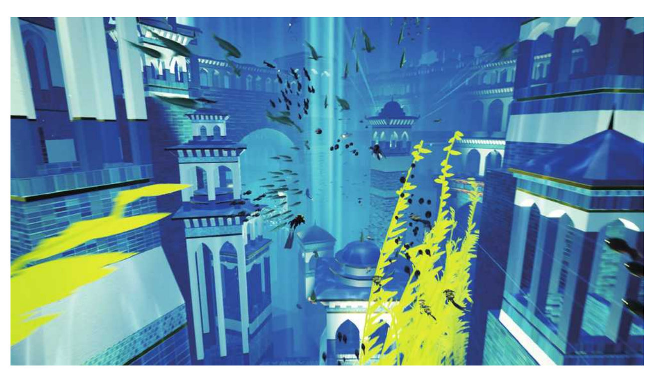
对制作组抱有念头的邪恶猜想也同样是对“游戏性”抱有执念的后果。当然，制作组是有可能不进反退，舍弃了《风之旅人》的将完善系统插入游戏的那一套，图个省时省力。但我们同样可以在这个VR正要起步的时代，去相信本作对于玩家可玩方面的极度简化是在为了今后VR平台上展现出观景游戏的本来面目。VR明显是这一类游戏的最佳栖息地，我也愿意相信会有越来越多的“观光”游戏在这个平台上出现，这也是《智慧之海》带给我的一种期待。或许在不远的未来，此类游戏就会成为除了AVG以外又一种不需要“游戏性”的游戏也不一定呢。P

**左上图** 海底的遗迹美丽而又神秘，需要玩家自行寻找其中的答案

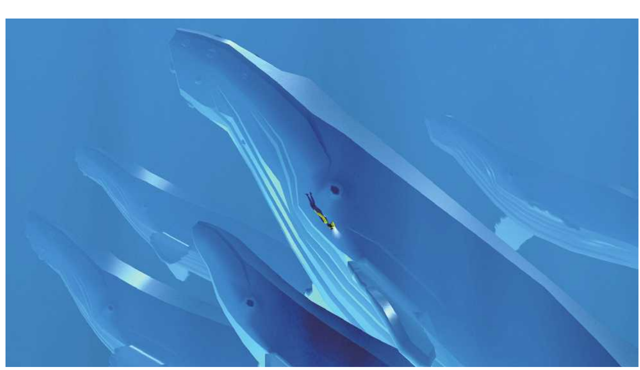
**右上图** 你也不要想这些鱼是否真的可以生活在同一区域，同一深度。欣赏不同种类鱼群相互渗透冲突的场面就够了。艺术嘛，不用管太多

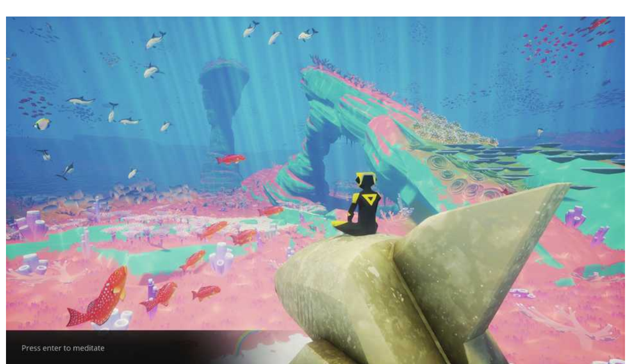
**左下图** 一个极富震撼力的场景，语言几乎难以描述

**右下图** 对于一款“观光”游戏来说，“游戏性”显得并不那么重要









# 集中尸力征服世界

文 | 时渡




**恐怖僵尸之夜**
Zombie Night Terror
**制作：** NoClip
**发行：** Gambitious
**类型：** 动作解谜
**平台：** PC/MACINTOSH
**发售：** 2016.7.20
**售价：** $12.99

当你又一次的用霰弹枪爆掉最后一只丧尸的头颅，并最终在Staff界面看着一串串字幕流动的时候，总是会回味起这几个小时的所作所为——那可能是成为救世主的艰辛之路，亦或是作为幸存者的末世挣扎，甚至是被不断利用的牺牲品的短暂一生。

而在你渐渐的熟悉这些套路之后，可能就会产生许多疑问。对笔者来说，每次毫不留情干掉丧尸后的爽快感总会让我对究竟谁是末世的受害者这一核心问题产生动摇。而更能广泛反应出玩家对新奇感和对游戏性追求的问题则是：为什么我不能体验丧尸的视角？

最近的作品《恐怖僵尸之夜》可能就是解决这一困惑的一味良药，它虽然不能让你扮演一名僵尸，却可以让玩家操控僵尸大军去毁灭世界。

## 僵尸们，集合起来!

从毒贩手中拿到了用僵尸片祖宗名字命名的最新产品——“罗梅罗”的那一刻起，这一场生化危机就已经不可避免了。我们需要关心的就是如何将病毒更快更广泛的传递出去，最后毁灭世界——这也是本作的终极目



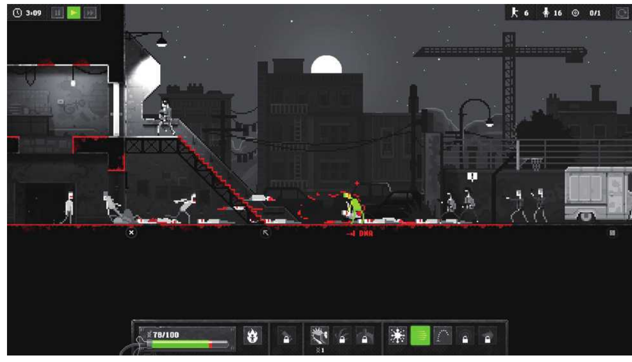


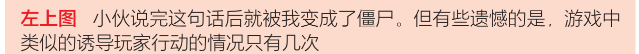

左图 关卡的开头总会以各类人物的小剧场开始。而这些深夜依然嗨得飞起的人们，谈话内容也自然是充满了交易的气息

右图 通过电视新闻播报的方式宣告僵尸吞噬人类的战争开始打响，恐怖之夜已经来临了









**左上图** 小伙说完这句话后就被我变成了僵尸。但有些遗憾的是，游戏中类似的诱导玩家行动的情况只有几次

**右上图** 僵尸除了可以变异成其他种类，也可以通过DNA和僵尸个体的消耗得到诸如爆炸、加速等的辅助能力

**左下图** 遇到全副武装的人类，几个僵尸根本无法靠近，只能白白损失掉

**右下图** 对于每一种强大的人类敌人，僵尸军团都会有着克制他们的手段——这样似乎是说反了，但游戏实际给人的感觉就是如此

的。而这一明显与那些只会让我们扮演末世求生指南的又一个受教育者的妖艳货色大相庭径的游戏思路，能让玩家充满跃跃欲试的欣喜感自然是理所应当的。

不过若是在你实际上手试图干掉那些大半夜不睡觉只会嗑药喝酒卖傻的蠢蛋们泄愤的时候，却发现这些僵尸们并不会老老实实的听话，而是循着自己的一套生活习惯：有楼梯就上，有门就拆，但是一旦遇到墙面，即便旁边有着异常丰厚的“食物源”，也会扭头就走。那么玩家能做的事情其实就显而易见了：既然我们不能直接操控僵尸，那么我们就根据它的行为规则，用仅有的一些技能和互动方式给僵尸铺路。而这样的游戏思路和几年前的《勇者别嚣张》或是更早的《疯狂小旅鼠》是相通的，既然不能实际操控玩家一方的角色，那么就只能在熟悉了主角们的行动规律之后，通过有限的方式引导它们的行动并最终达到自己想要的目的。

虽然游戏的核心系统很好理解，但是游戏中沿着这个系统做了大量的分支来加强变化刁难玩家，这也是本作比较费脑子的根本原因。

就玩家可以施加的影响而言有两个方面：环境的互动和僵尸的性质变化。前者是最基础的对僵尸的影响方式：门、楼梯或是车辆等等都有可互动的按钮，对于门、车这类物品，点击按钮就会令自家僵尸屁颠颠的跑过来一顿乱啃，而对于楼梯，则是会决定僵尸是直线前进还是上下楼，显得更有战略意味。

而对僵尸的性质变化，从表面上看对我们或许很有帮助，不仅仅是因为有了特殊技能的僵尸卖相更棒更能干，它们也能缓解看久了那些不管原来是男是女死了都长一个样的僵尸所产生的审美疲劳。但从本质来说，每多一种特殊的僵尸，都意味着玩家需要经历的关卡会有与僵尸能力相对的设计。例如：你的僵尸如果会爆炸，那么关卡中多几面能被炸掉的墙难道不是理所当然的吗？而在这个基础上，你会不会联想到僵尸的友军伤害问题？如果你这么想了，恭喜你，制作人也是这么想的。所以可以总结的说，自家僵尸种类的数目其实和关卡的复杂程度是直接关联的，僵尸种类越多，并不意味着玩家会在征服人类的大路上一往无前。相反，每一个关卡会尽最大的努力去让你的这些僵尸们变得“物有所值”，也意味着每一关的通过成本又一次的提高。

而我们的敌人——人类，除了大部分软弱的只会在僵尸面前哀嚎着等死的家伙，剩下的基本都是难对付的货色：拿着棒子的大块头可以一口气干掉四五个僵尸才开始停下来喘气，四五个僵尸的损失对初期只有十几个成员的“军队”是很严重的，而他却只是人类抵抗成员中最常见也最弱小的那批人之一。而在那之后，你会看到全部武装手持冲锋枪的警察、电锯狂甚至是拿着加特林的超级选手……那根本不是我们所能正面冲上去乱啃一通就能解决的对手，于是，你又得开始动脑子了。

僵尸或人类，不同种类的角色及其不同的特点、场景的互动性和不同场景的深度差异组合在一起，就是关卡的本来面貌。虽然游戏核心仅仅是“引导有着自身行动规律的僵尸行动”，但是这一系列的变化因素，几乎每一个关卡都不可能莽过去，而是需要耗费大

量时间去试验每一步的引导会产生什么后果。当然，玩家们不可能用几个小时的试验来过关。所以通过游戏中的现有规则中的逻辑，从前一步的选择，推算到下一步以至十几步的可能后果，才是最可行的方式，而这个过程对玩家来说就是烧脑的过程。

## 精致的像素世界

《恐怖僵尸之夜》在游戏性上很到位，但是它并不是仅仅以这一个优点吸引玩家眼球的，充满邪异色彩的世界塑造和其中的诸多有趣要素也是一大原因。

黑白两色的世界一向是塑造诡异气氛的利器，而血液则是刺激眼球的对比色彩。在画面上这款游戏几乎是没有什么槽点的，相比于大部分像素游戏以游戏性打动人的常态，能用画面风格吸引玩家注意已经是某种程度的成功了。更棒的是游戏中音乐相当的符合画面的诡异调调，尤其是在指挥僵尸的时候，音乐似乎与我们的操作融为一体，你不会意识到自己正在听着背景乐，但会在它的影响下更专注于眼前的征服事业——对于游戏音乐而言它做的已经不能更好了。

游戏中对细节的掌握也让人满意。酒吧外呕吐的女郎、购买毒品的瘾君子、街头巷战的黑帮势力和警察互相交火，都让这个像素的世界也显得很有活力，些许的遗憾或许在于他们变成了僵尸都长一个样。而某一些强调生活化的细节在我们看来也变成了黑色幽默：你时不时的就会看到屋子里一脚跌倒打破炸药的二货青年，亦或是同样满嘴胡话透着一股疯狂味道的科学家，而最精彩的莫过于每一关屏幕顶端的滚动新闻，虽然没有几条，但流露出的滑稽气息还是能让我们笑上好一会。这些丰富的细节也令玩家对游戏的好感度提升了不少。

## 策略、战略还是解谜？

抛开对游戏内容的一些讨论，玩家们对游戏的评价都不可避免的牵扯到了类型归属的问题上，很多玩家因为游戏中涉及的诸多变化以及需要考虑的选择直接了当的将其归结为“半策略游戏”，而另一些玩家则因为后期关卡的操作精度需求将其视为有着一定程度的即时战略因素的游戏。但是在笔者看来，这两种类型与本作其实都没有太大的关联，因为本作达成游戏目标的方式实在是太少了。

这牵扯到本作一个不能忽视的弱点：虽然游戏过程需要考虑的变化非常多，但是实际完成关卡是没有多少选择余地的。这意味着一旦你成功通过了一个关卡，那么它的意义就仅限于挑战项目，如果玩家将挑战项目也完成了，那么这个关卡就没有丝毫的游玩价值了。

过程变化很多但最终的选择却只有一种，换句话说就是从非常多的方案中找到唯一的一个正解，这与策略和战略“选择多样达成目的的方式也多样”有着本质的不同，而就这点而言，我更愿意将其称为一款解谜类的游戏，只不过比起一般的解谜游戏中更注重的即时判断各个互动物品之间的逻辑，本作是将所有要素扔在玩家面前，让他们在多个选择中找到最优解罢了。

但是《恐怖僵尸之夜》依旧是一款不可多得的佳作。虽然每一关只要过了挑战模式就不再有趣，但是五大关卡数十个小关已经可以满足玩家的需要了。事实上，在第三大关的难度剧增之后，每一关的通过都变得艰难无比，十分考验玩家耐心和能力，在那个时候大部分玩家都不会再有精力关心游戏在通关之后还是否有趣。

而其实通关之后游戏的乐趣问题根本就不是个问题，要知道这类型的游戏只要有一个地图编辑器寿命几乎就可以无限制的延长，直到你玩到吐，看见它就恶心的程度为止。可惜《恐怖僵尸之夜》根本就没把编辑器系统做进去，以至于有想法的玩家想制作也没有办法，浪费了一个延续游戏寿命的大好机会，也着实令人遗憾。

不过，这丝毫不妨碍我们掏腰包把它买下来耍一耍。不止是因为游戏表现出的出色品质，“能控制那些长得和爬行者甚至是暴君都一毛一样的僵尸去杀个痛快”作为购买游戏的理由就已经足够了。P










**左上图** 对于加速能力而言，它在游戏中的最大价值就是在某一关卡中给我们带来了尤如横版平台游戏的跑酷体验

**右上图** 它够大，够强，力量惊人。所以你使用它的条件也相对而言的更苛刻

**左下图** 五大关每一关的结尾都有Boss战。但本作的性质决定了Boss战的可玩度其实不如基本关卡，更多的作用是作为调剂品缓解玩家疲劳

**右下图** 每当屠杀数量达到基础值，就可以完成当前关卡。但挑战项目的存在意味着对于追求完美的玩家而言，更多的时间消耗是免不了的

# 失控的变革

文 | 科曼奇复兴计划




**求生指南2**
How to Survive 2
**制作：**EKO Software
**发行：**505 Games
**类型：**动作冒险
**平台：**PC/PS4
**发售：**2016.9.8
**售价：**$14.99

虽然不是铁杆僵尸题材的粉丝，但我还是比较喜欢玩一些僵尸末世题材游戏的。在我玩过的僵尸类游戏中，《求生指南》算是比较有诚意的一款。较好的生存主题表现，有趣的新手指引，简单却暴力的画面表现以及紧凑又出乎意料的剧情，使得这款游戏算是非3A游戏类别中比较惊艳的一款。这也促使我豪不犹豫的趁着促销买下了《求生指南2》。因为游戏的宣传十分诱人：游戏在前作的基础上进行了革命性的变革，玩家将获得更高的自由度，更丰富的游戏内容，线上和线下合作游戏，建立自己的避难所对战僵尸潮等等。不过当我真正进入游戏，发现变革的确是做到了，但是这种变革却完全失控了。

## 巨大的变革

大家不要误会，我并没有要喷《求生指南2》的意思。因为它的确不烂。游戏基本延续了前作的操作、画面和APRG的游戏机制，还有游戏里的神经病柯瓦特孜孜不倦编辑的“求生指南”。玩家需要利用手中的废铜烂铁，组装成不同种类的武器装备，一边不断地打猎搜刮饮用水以确保自己不会渴死或者饿死，一边用废铜烂铁组装出各种大杀器干掉各种不同种类的僵尸。只是与前作单纯的提高玩家自身等级不同，本作你还需要建设自己的营地作为自己的避难所，并不断地提高营地的等级。提升自身的等级可以为自己解锁更多的被动技能，提高自己的HP和攻击力等，而提高营地等级可以解锁更多的营地建筑和防御设施，为你的营地提供保护并生产出更加强力的武器装备和食品。

相比于前作留下的部分，本作增加的部分则真的可以说是业界良心了。在依旧良心的价格上，游戏提供了大量的地图和任务供玩家反复不断地刷刷刷。与一代一本道的线性剧情游戏方式不同，本作的游戏架构参考了《暗黑破坏神》《全境封锁》等游戏的“副本”机制。不过迫于过于磕碜的引擎，游戏并没有提供给你广阔的地图供你选择，而是采用比较保守的小地图副本的形式。也就是说玩家出生时是在一个地图里，和NPC对话后激活任务会被传送到另一个独立的地图进行任务，任务完成后再被传送回主地图。不同小地图提供的资源不一样，又因为小地图是和任务相关，所以本作如果你想获得某种特殊的资源，你就需要反复的刷一个任务。然后赚取经验升级营地和你自己的级别，同时利用获得的战利品不断地修建更多的防御工事和生产建筑，生产更多装备。丰富的游戏内容可以让你轻松的玩上一年。

同时为了防止你一个人刷任务无聊，游戏跨时代

的提供了线上+线下双合作的游戏模式。也就是说，如果你有两台电脑，你可以每台电脑连接一个游戏手柄，每台电脑就可以允许两个玩家同屏游戏，然后这两台电脑再联网，就可以支持4个人游戏。这种节能环保的联网方式已经很多年都没有见到了。当然实际试玩后我仍然推荐在线联网，因为你可以和另一台电脑的玩家不同屏，从而你们两个人可以同时进行两个不同的任务。这就使得游戏完全变成了僵尸版的《我的世界》。让游戏的刷刷刷更有效率。只要你和队友能力够强，你们可以一个打任务拿材料和装备，另一个在家里打猎修房子，在僵尸横行的乱世过上男耕女织的惬意生活。当然大部分玩家还是喜欢4人共同刷任务体验合作游戏的乐趣。所以本作的主线和支线任务量是前作的好几倍，又有不同地图任务资源奖励的设定，使得你可以不断地和基友在这些任务中刷刷刷。如果你觉得正常的刷刷刷已经不能满足你们，游戏还提供强制提高难度的设定，可以让你将任务难度提高到远高于你等级的程度。

## 变味的体验

然而就是这样一款游戏让我感到十分的尴尬。这种尴尬并不是因为游戏本身质量的问题，而是因为与前作和其他同类题材作品的比较。也许你认为我下面说的可能有些矫情，但是如果你玩过前作，玩过很多僵尸题材的游戏作品，相信你会赞同我下面的文字。

首先，与前作相比，《求生指南2》虽然做出了革命性的变革，但是在变革中游戏中丢失了前作最吸引人的部分：紧凑的游戏节奏。所有玩过1代的老玩家都知道1代的游戏基本机制是故事驱动游戏进行的。玩家的飞机迫降到一个充满僵尸的孤岛上，遇到了疯疯癫癫柯瓦特，柯瓦特将自己的《求生指南》给了主角，教会主角如何生存下去。我控制着主角一路过关斩“尸”，最终找到了逃出小岛的方法，然后发现这个岛上最可怕的Boss并不是僵尸，而是最初救起玩家的柯瓦特。相比于这个故事，到了2代，僵尸病毒蔓延到了全球后，游戏的故事感却十分微弱了。我控制的主角出现在一个通讯塔旁边，还是和柯瓦特对话，然后学习了《求生指南》第二版，建立自己的避难所，然后陷入到了无限的任务刷刷刷当中不能自拔。主线支线，主地图分地图，我在不断地刷刷刷当中逐渐开始思考：我是谁？我为啥要刷这些任务？我是傻X吗？就算游戏的剧情做得再好，因为任务量的增加和游戏长度的拉长，故事的连续性和吸引力也会大打折扣。

更严重的问题是，当我修建了一个固若金汤的避难所，仓库里堆满了食物药品和武器装备，游戏就陷入了我之前一篇文章所提到的一个理论，“无欲无求困局”。我每天进游戏打打猎，打打副本，杀杀僵尸，然后退出游戏。然后我就会觉得这游戏没有继续玩下去的必要。因为该体验的差不多都体验了。游戏的结局无非就是个动画，何必继续呢？这就是制作组在制作本作时任务多样性和游戏的节奏把控没有做好。大量的重复性高的主线和支线任务充斥着整个游戏后很容易让玩家产生疲倦感。就算游戏提供了良心的联机模式，也只是有限的减缓这种疲倦感。这种困局是每个开放世界游戏都会出现的，但是很多优秀的开放世界游戏都利用各种各样的设定消除或者延缓了这种问题的出现。可见本作的制作者没有充分的对自己变革的方向做过细致的功课，导致这款游戏意料之外的出现了这种意料之中的尴尬问题。

同时，《求生指南2》并不是世界上第一款开放世界打僵尸生存游戏。早在《求生指南2》之前，《死亡国度》《死亡岛》《将逝之光》《Dayz》《H1Z1》等游戏早已经将同类游戏的各项属性发挥到了极致。相比来说，《求生指南》初代能够在这些游戏中脱颖而出得到玩家的青睐，很大程度上依赖于短平快的游戏设定，紧凑的游戏剧情和一本道的游戏模式，让玩家认为这是一款简单小巧的低成本作品，这样玩家就会习惯性地不将它和那些3A大作进行比较，从而使其在3A大作频出的僵尸游戏界吸引了玩家的注意力。而到了2代，制作组则放弃了原本设计思路，开始向3A游戏的模式去靠拢，别人有的我们也有。但是无论你怎么做，都很难超过其他同类游戏。比地图尺寸，你比不过《Dayz》，比游戏深度，你比不过《死亡国度》，比游戏模式多样性，你比不过《将逝之光》，比画面，你比不过上面说的所有游戏。就算我们抛开僵尸不谈，如果我要玩一款能联机、内容多、有意思的45度视角ARPG，我为啥不去玩《暗黑破坏神3》呢？所以我可以看出制作组在做《求生指南2》的时候梦想着打造一个完美的游戏，但是他们没有想到的是，他们梦想的完美游戏，早就在其他制作组那里成为了现实。而他们则为此丢掉了游戏本身的闪光点和定位。这是得不偿失的。

因此我们不能说《求生指南2》是一款不好玩的游戏。它的问题不在于游戏本身，而在于相比于这款游戏，你拥有更多更好的选择。当然如果你和几个好基友只想花不到50人民币一起联机玩一个低配版的僵尸《我的世界》，《求生指南2》是你的首选，但是我相信读到这篇文章的玩家，愿望往往都不是那么简单。变革是每个游戏制作者的奋斗目标，但是如果变革过大失了控，往往会将游戏做成了所有人都不希望看到的样子。P

**左图** 游戏的基本互动方式，打击感和设定都与前作没啥区别，但是实际游戏体验则大相径庭

**右图** 搞好营地防御，提升营地等级，是生存的重要因素之一





# 平凡火车司机“拯救”世界的故事

文 | 星速




**最后一站**
The Final Station
**制作：** Do My Best Games
**发行：** tinyBuild
**类型：** 动作冒险
**平台：** PC/PS4/XBOX ONE
**发售：** 2016.8.30
**售价：** $12.99

僵尸和末世是现代游戏经常出现的主题，不仅有《生化危机》这种经典大作使用这个题材，一些2A级比如《消逝的光芒》和《丧尸围城》也会使用这个主题。但同时，在欧洲的东边，不同于其他地方对僵尸简单化的描述，例如《地铁：2033》等一些游戏都尝试在僵尸剧情故事里面融入了更多人文的内容，丧尸的智商和形象不再只是单纯的怪物，内容上也因此变得更有深度。而在接下来要介绍的这款同样是东欧游戏人出品的《最后一站》里，僵尸故事这次融入了地外文明的要素，故事却也因此变得扑朔迷离起来，主创好像刻意要制造猜谜游戏，但最后的结果，却并不十分理想。



左图 寻找阁楼上的收集品

游戏一开始，你就在一场有着白眼人类的教堂里醒来，前方无路只好前往地下室，却被黑怪围殴致死，玩家也就从噩梦中醒来，回到了现实世界。这里的世界在第一次丧尸袭击之后已经过了许多年，人数骤减，科技被困在了21世纪初的水平。我们的主角，作为一名火车乘务员，受命掌管世界上唯一一台最新的火车原型机Belus-07。在游戏旅程的一开始，主角只是和工程师一起抵达前方的站点，把普通的乘客食物送好，管理好火车的问题。然而随后就迎来了黑怪爆发，北方迅速的沦陷，主角只好操练起手枪和霰弹枪，开始在每个车站寻找能让车辆继续前进的四位号码，并且在黑怪的包围中生存下去。

游戏一开始的氛围就让人眼前一亮，一个人烟稀少的世界，同时有着未知的敌人，不知道什么时候，这些怪物会从衣柜里窜出来，从卫生间里蹦出来，不同风格的地图，有高楼大厦有乡间别墅，主

角每次从火车上的劳务中解放出来，又要面对空荡荡的城市，展开全新的历险。

游戏的主要玩法类似于横版清关，但是在维度上有所不同，从截图上也可以看出，玩家是在一个平面上“玩耍”，进入一个房子，搜查每一个房间，也许有食物和补给，但更多的时候，迎接你的都是黑色怪物的组合，打开门的那一刹那，也许就有一只小黑怪往脸上扑来，就是靠这样的触发，游戏成功营造了一种让玩家身处危机的感觉，稀缺的弹药，狭小的空间，

看起来，主角时刻处于……危险之中？

事实上，虽然每个地图在你探索完之前都是未知的，但是应对策略在游戏前期过早的暴露出来，而游戏的操作难度又相对比较友好，所以在游戏进程过半之后，你就会感到疲乏。由于本身游戏是横版，而敌人设计又缺乏变量，单单是怪物数量的变化并不会根本上影响策略的复杂程度，导致玩家心里对不同的情况早已胸有成竹，这时候玩家看起来已经不再是一个可怜的火车乘务员，而是已经闯荡大西部15年的牛仔，大黑怪靠近？一发爆头，可能还会吹下枪口的烟气。而所谓可能无法面对的情况，作者只是简单的给个大场地，摆上十个僵尸，然后看着他们被梯子上的玩家一个个剿灭。玩家在艰难求生的环境中所要做的却是清版而远不是拿了东西之后逃命。几乎是屠光整个村子，却只能拿上远比付出要少的奖励，甚至没有奖励，这无形中破坏了游戏的代入感。

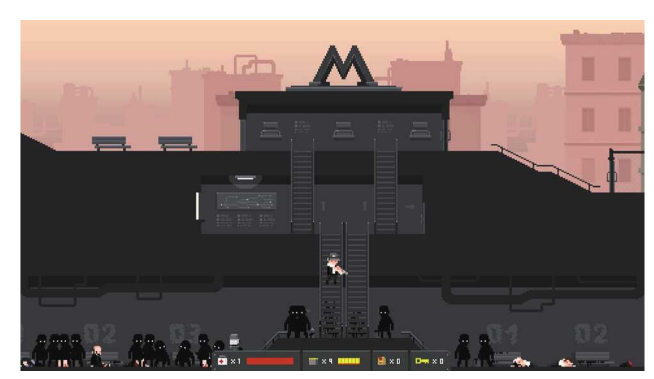
而最可怕的是，蓄力拳头可以一击杀死很多角色，按照作者的数值设计，你必须要用拳头打怪才能保证有足够的子弹面对复杂的情况，因此，面对简单怪物的时候，你就进入了“后退，蓄力，前冲，后退”这样的循环。作者难不成是致敬漫画《一拳超人》？而万一你不小心死亡，你会在非常非常近的位置复活，什么都没损失。死亡在游戏中的意义也随之烟消云散。

而回到火车上，受伤的乘客你就算给他喂5个医疗包（5条血槽）都无法阻止他继续掉血，食物也只能在每个地方仔细寻找，乘客的切切私语本该是玩家借之提炼故事的好机会，却经常被车上部件的报警声打断。间歇商店的医疗包和食物少的可怜，很多都得自己合成。但即便我扛过了这些问题，我费尽全力交换来的只是成就和零散的故事。破碎而与解释结局毫无助益的故事，值得拿几管血条来换吗？

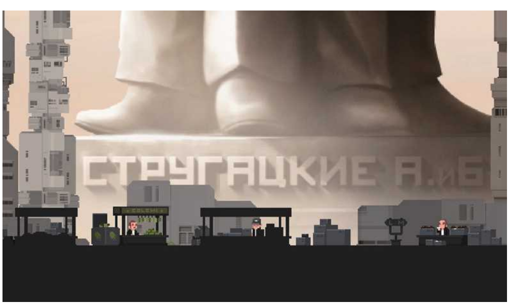
对于这样的一个游戏来说，确实值得。

除了恰到好处的音效以外，叙事可以说是游戏当中最大的亮点。前面说的垃圾战斗系统反而容易把惊吓感烘托出来，加上有趣的擦边球叙事方式，散乱的书籍，不知何年何月的聊天记录，和沿途列车乘务员的对话，游戏成功的给这场旅途涂上了一层压抑而又怪诞的氛围，这种氛围在进入雾都工厂时可能刚刚开始升腾起来，进入隧道，看见大量的胶囊，发现两个月亮的时候又增强了，在大都市看见人类的希望守护者机甲和奇怪的雕像并列，守护者身上奇奇怪怪的霓虹彩灯一直闪亮着的时候无疑是达到了极致，而最终，很难解读的反转结尾在游戏关闭后仔细想想却又饱含对东欧小说家斯特鲁加茨基兄弟二位前辈的致敬。而这整个游戏的一切也都在短短的5小时内，即便前面的内容略让人感到不适，这出剧目也不会上映太久以至于拖垮观众的耐心。但是考虑到作者只有三个人，开发时间又并不是很长，这些问题都算在可以理解的范围内。

虽然上面指出了不少游戏的缺点，不过可以看出来，在很多内容上，只要作者想续，都是能续上的东西。作者并非没有想到，只是立意特殊想法奇妙，有些部分并不能给人直观的理解。我倒觉得这也算是能力的一种，毛子哥们在成本和人手都不足的情况下，对于末世这个命题交出了一份颇具个人风格的高冷答卷。希望这不是他们的最后一站吧。









**左上图** 向地铁站里的黑怪潮开火吧

**右上图** 使用火车上的合成窗口制作补给品

**左下图** 在巨大的雕像下摆摊儿

**右下图** 这是The Guardian护卫者的一部分

# 开放世界的一次失手

## 谈《国土防线：革命》和《镜之边缘：催化剂》

文 | 呼吸机



### 两个边缘3A游戏的背景

这次我们来说说近几个月内曾经相对热门的两个游戏——《国土防线：革命》和《镜之边缘：催化剂》，这两部游戏的上一作都是前一个十年的事情了，前者是个很模式化适合上班族们晚上发泄的射击游戏，而后者是个很有野心的第一人称跑酷。

从收集金币的索尼克到飞檐走壁的波斯王子，战胜物理法则在游戏界司空见惯，奔跑和跳跃并非什么原创。如果仔细观察，Faith红白相间的鞋子和索尼克的非常类似，二者的灵感可能均来自于迈克尔·杰克逊歌曲BAD的录像。DICE将相关的动作和理念流行化，更贴近这个时代的时尚和画面技术水平。之后的游戏，从《消逝的光芒》到《泰坦坠落》里的跑动，甚至到无数移动端平台的跑酷游戏，灵感都或多或少来自《镜之边缘》。

从DICE的早期几个赛车成名作算起，他们的风格是明亮而富有动感的。即便必须硬着头皮给EA每年做《战地》和《星球大战》题材的FPS，在各种压力和妥协下，他们的颜色也远比同类FPS亮丽。而《镜之边缘》里夸张的特效和实验性的画风，在我看来，是DICE最想做又最被压抑住的一部分。从这点说，《镜之边缘》的复兴并不出人意料。

而《国土防线》呢？它虽然看上去是最俗不可耐的FPS，但笔者对这类游戏多少还有些期望。因为类似的作品，都有各种不尽人意的地方。作为最主流的游戏类型，多少还有前进的空间。

当然，两个游戏的主题同样是发生在某集权世界，主角扮演地下游击者，试图颠覆政权。看上去，有了《刺客信条》和《正当防卫》这种到处解放地图以获得胜利的游戏经验，两部游戏都可以依靠开放世界得到叫好声。在如今，几乎理所当然地，这两部游戏都采用了当下最流行开放世界设定。

开放世界最开始给人感觉像劣质伏特加，可以和任何一种饮品混合。混好了，能像《巫师3》和《潜龙谍影5》开放世界化后捞个满堂彩，玩到一般也能像《龙腾世纪：审判》那样给系列挽回些面子。可惜的是，《国土防线》和《镜之边缘》的新作评价都很一般，而开放世界成为了减分项。这是因为审美疲劳，还是因为开放世界本身就具有某项软肋？

### 开放世界的前世今生

“一花一世界，一木一浮生。”开放世界，本身是一种东方思路的产物。这就像《红楼梦》的起源必须是女娲补天，东方人是很热衷于世界整体和玩家个体间关系的密切关联。在这种思路下，完全可以理解为什么国内占统治地位的游戏流派是角色扮演，或者为什么最早的开放世界出于日本的《恶魔城》和《莎木》。这类日式游戏，或强调玩家的带入和探索，一口气展现整









**左上图** R星《恶霸》里的弹弓只是一种新奇体验，游戏性并不高

**左下图** 《恶名昭彰》系列新作利用沙盘系统的丰富内容来抵消战斗系统的单调节奏

**右图** Body Harvest可以算西方开放世界较早的范例之一

个世界，从而为玩家腾出舞台，或强调对世界的表现，拥有固定的时间系统和游戏内角色的养成。

开放世界的第一个风潮，大概是十年前风行的各路GTA的仿品。这类游戏多表现帮派或政治冲突，风格暴力，有载具和标志性的警星和追捕。类似游戏不乏佳作，但终究只能本本分分当一群克隆游戏。这风潮来去匆匆，《黑道圣徒》狠命恶搞，且把人气角色Gat整得死去活来为了捞人气，依然难挽一代不如一代的局面。《真实犯罪》一路面临易主，《黑手党》侥幸还有续作。至于《刀疤脸》和《辛普森：横冲直撞》这类改编，已不需多提。

开放世界迎来了第二个风潮，大概是所有游戏的集体沙盘化。这个阶段起于六七年前。无论新老游戏，沙盘直接进入考虑范围。根据欧美口味，只要达到一定的真实和娱乐性即可。而开放世界，恰好可以将动作、驾驶、养成、收集、潜入等元素杂糅，近乎万能。

所以，凡是玩家可能想到的游戏元素，几乎都有沙盘化的倾向。RPG里，“老滚”“辐射”这类游戏统治了新的时代。射击游戏中《全境封锁》和《火线猎杀：野境》，汤姆·克兰西名下一连两部游戏开放世界。潜入游戏中《刺客信条》和《看门狗》名噪一时。动作游戏中《死亡岛》和《正当防卫》总能捞个不好不差的评价。那些为了呼应美国大片的赶工游戏都爱上了开放世界，2012年的蜘蛛侠游戏对开放世界有过无聊的尝试。

当代开放世界的核心被套牢在表现一个固定的封闭场景，它往往是城市或是岛屿。这个设计的核心是在保持游戏内容不过于零散的前提下，尽可能将场景多元化。玩家能在一个开放世界里投入几个月的闲暇时间，除了游戏性之外，也包括在美学上能对玩家产生的情感链接。笔者心目中，最大手笔的设计大概是GTA三代的三部曲。它们横跨了80、90和00三个时代，勾刻出美国东、西、南部三座城市。

作为开放世界的特点，其中比较常见的设计，包括《刺客信条》里出现的，是对每个地区的占领。这个点子可能源于GTA里的购房，本质的原理是调动人类最原始的对领地的崇拜。玩家常常需要攻占标志性建筑物（一般是塔）或击败小Boss，以占有局部的沙盘。但这个设计的问题，往往是流程的重复无聊。像去年的《疯狂的麦克斯》里，玩家需要占领据点。可以看出，设计师绞尽脑汁设计出每个塔的不同点，但结果依然让人不满。

除此之外，比之线性游戏，沙盘更可能创作出更真实的NPC和人物情感关系。《魔多之影》里，不但敌人同样拥有等级系统，对手有名有姓，还可以和玩家产生一定的关系。《如龙》里也具有增减玩家和NPC关系的RPG式系统。

可惜的是，无论是攻城掠地，还是和各路人物增减情感关系，在多数沙盘里并不突出。因为多数游戏并没有在剧情上下足够的功夫。如果你有个《恶名昭著：第二子》里那么平庸的情节，里面的善恶抉择和多结局便只能显得拙劣甚至可笑。

沙盘的另一个问题，是很容易造成游戏性的脱离。在之前的实践经验中，射击和驾驶可以共存，潜入和动作可以兼容。但沙盘融合各类游戏元素，却总是以大杂烩收场，缺乏各类元素的有机结合。例如《热血无赖》里，任务总有类似的流程，先是格斗，再是枪战，最后飙车结束。就算R星操刀，《恶霸》里的弹弓与滑板车的任务，也多少只是玩家出于新奇的一种体验，不具有更深刻的游戏性。

开放世界的最大问题，还是当代设计者对之的滥用。当所有游戏最终必须以沙盘开场的时候，沙盘只会变得招人反感。有趣的是，仔细观察在沙盘游戏里教科书级别的GTA新作，你会发现这部游戏的主线反而最不开放。主线任务里接近一半是在封闭的大厦和船舱里进行的，线性得几乎可比《战争机器》。

沙盘最好做的大概就是美式动作游戏。因为单从战斗系统

上讲，美式游戏强调真实性，反而容易单调。解决方案则是设立沙盘，以此丰富内容。《虐杀原形》和《蝙蝠侠》系列，以及PS4独占的《恶名昭彰》系列新作，都是这类思路下的产物。

在游戏技术逐渐进化之后，《使命召唤4》这类游戏的出现，让作品将所有关卡来了一个大串联，一气呵成。但带来的问题，是失去关卡概念之后，许多设计者之前的制作经验也随之抛弃。游戏流程变成一路冲到底，由无数小关卡变成一大关，所有小节都以相似的玩法结束。以至于在当代游戏评论界，最大的抱怨莫过于“重复”和“线性”。

这个漏洞的解决方案是什么呢？许多人将开放世界作为救命稻草。这是对问题一种颇肤浅的理解，似乎打开自由度就能解决一切问题。但事实正好相反。开放世界，尤其是基于沙盘的设计，常常会第一时间将游戏里的所有元素、物品和敌人堆给玩家，所有复杂的地图和关卡设计被打得支离破碎。就算可以通过升级或者剧情强化主角，第一时间铺开沙盘的设定，也完全削弱了作品能带来的神秘感。以至于许多玩家反应，几个小时之后，开放世界会存在一个尴尬的真空期。——成功的作品，如《巫师3》和GTA5，都依靠各种设计回避了这个弱项。而这篇文章的两位主角则没有这么幸运了。

## 两部新作的经验教训

《使命召唤》这类FPS中单人模式的原理很简单，基本类似早年街机厅流行一时的光枪射击，一切由脚本支持，强调导演的重要性。而开放世界的优点正好相反，它往往更是对规则的定义，从而达到在没有脚本的操作下可以通过游戏内的定义为玩家创作更多可能性。也许《半衰期》这类游戏可以设计成《恶魔城》的样子，给玩家以探索空间。但真要让《使命召唤》套上《刺客信条》的路子，结果可想而知。

《国土防线：革命》因为作品定位的原因，游戏的一切规划，都是按照主流射击游戏刻画的。包括刻板的枪支，标准的剧情和敌方可怜的AI。这些设计本身是为了刻画一个从头打到尾的射击画廊，有大量的敌人涌出，玩家只管开枪，没有思考的时间，且上手简单一爽了之。但套在沙盘上，这种思路完全无法支撑整个世界。不但电脑AI莫名其妙，地图也一塌糊涂，常常会有奇怪的敌人不知道从哪里冒出来。

因为大量精力被用于设计开放世界的地图，导致的结果是主线的薄弱。为了增长游戏时间，和多数类似游戏一样，游戏开始强迫玩家完成支线。而支线完全是无聊的打杀，击败戴着面罩的敌人解放城市。多数动作游戏设计者缺乏设计支线的经验，以至于支线不具有对人物命运的影响或表现世界观的能力，在《国土防线》里玩支线，感觉颇似在一部成本更低的射击游戏里打别扭的主线。

随便举个例子，游戏中前期俗气到不行的，用火箭炮击败坦克的任务。在开放世界里，不但随时可能有对方士兵从你身后冒出来，且火箭炮的子弹也是稀缺的，因为地图过于复杂。所以一旦击败坦克，这个任务就到此为止了，无论此时的玩家是多么意犹未尽。

至于养成元素，又不是物资稀缺的《生化危机》，一个两把枪互换的第一人称射击，完全不需要武器的升级，仅有的破解也是因剧情而获得。几乎所有当代突突突游戏主线短暂的原因，是这类街机化、上手简单的快节奏枪战很容易审美疲劳，必须依靠过场的剧情和短暂的游戏时长中和。突突突15个小时，想起来很痛快，实质上却给人厌烦的感觉。











左上图 《黑道圣徒》在开放世界的第一个风潮中使劲恶搞

右上图 《看门狗》在开放世界的第二个风潮中名噪一时

左下图 美国FPS的邪典程度，有时能比肩抗战神剧

右下图 《国土防线：革命》里，美国最后的拯救者是一群“杀马特”

相似的游戏，还包括PS4独占的《杀戮空间：阴影降临》，每一关的地图相对开放，虽然算不上完全沙盘，但对流程的丰富化做出一定尝试。但似乎并不成功，玩家最大的抱怨莫过于闷。《国土防线》里同样的捡武器，自动回血等设定，本身是为提升游戏节奏简化内容存在的。这类系统完全和开放世界水土不服。所以两部游戏里玩家都需要大量时间跑路，它们甚至比不上线性、流俗的“枪枪枪”。

而《镜之边缘：催化剂》是另一个故事。《镜之边缘》的主题是跑酷，从头跑到尾，想起来是件很无聊的事情。但游戏的重点是地图设计，设计者试图控制玩家每一个行为，以保证玩家的新奇感和对技术的考验以及作品的观赏性。操作者需要通过对场景的判断在短时间内寻找对应的按键，以保证缩短奔跑时间，它的游戏原理实则更类似于《热舞革命》。区分舞蹈游戏优劣的，并非系统或画面或曲目多寡，而是对曲目的精巧设计。如果《热舞革命》的曲目乘以三倍，一半曲目粗制滥造，另一半索性随机生成，我想它也不会得到什么好评。

最初的《镜之边缘》具有复杂的场景，包括船和大坝、室内外的变化以及会严格依靠脚本冒出来的敌人。而新作里，由于没了事先的脚本和反复测试的地图，没了固定的关卡设计和类似赛道的跑动轨道，剩下的只是一个动作系统更复杂的第一人称游戏。所有关卡都显得粗糙、乏味，虽然开放，但缺乏挑战性。

前作里，制作人明显希望玩家反复玩同样几个关卡。而这一部中，制作人则希望玩家花大量时间尝试不同关卡。更可怕的是，因为开放世界，关卡必须受现实世界的空间长短限制，不可能有前作天马行空的惊奇感觉。导致的结果，只是关卡缺乏深度，食之无味。

同样值得一提的是战斗系统。前作里，战斗仅仅作为点缀。但新作里，作为开放世界仅有的设计，只能在世界里放几个没有存在感的巡逻小组，数量和地点都不合逻辑，很难对游戏性有支撑作用。格斗不再有前作里电石火光一瞬间决定成败的味道，反而变得拖拖拉拉。

剧情一直是DICE所有游戏的软肋，这部游戏初代的剧情就一塌糊涂。没有剧情支撑，沙盘里的所有行为都是没有意义的。开放世界的一个优点是可以表现更立体的人物关系，但《镜之边缘：催化剂》里，人物形象缺乏厚度，这个优点也无法施展。

因为近年的政治原因，西方游戏界对女性题材颇为忌讳，女性角色的表现是敏感话题。把能写的都抛掉，最后只能剩下没有个性的女英雄拯救世界。剧情是软肋，剩下的开放世界能表现什么？这部游戏并没有给玩家一个答案。

在《战地3》那个时代，DICE曾经对开放世界的观念嗤之以鼻。执行官Patrick Bach一度否认过开放世界是电子游戏的发展方向。但短短的几年后，他们将自己信心满满的品牌，前十年最有实验性的作品《镜之边缘》带上开放世界。这里除了能感慨下EA的邪恶收购之外，想坚持自己，在哪个时代都是件难事。

最有趣的是，这两部游戏的前作都以流程短暂著名，两部前作都可以在5小时以内轻松通关。从相关的访谈里，也能发现把游戏长度拉长三倍确实是制作组的目的之一。于是他们剑走偏锋，选择用开放世界超额完成任务——但这并非一个合理的选择。P

**左上图** 将主流FPS的规划套用在一个沙盘系统上，是无法支撑起整个世界的

**右上图** 整个城市看上去很大，实质上楼房好像复制粘贴出来的

**左下图** 《镜之边缘》新作中开放的世界反而拉低了游戏的评价

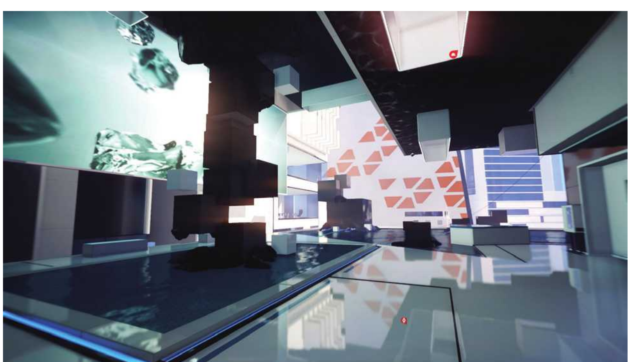
**右下图** 《镜之边缘：催化剂》中的开放世界显示得粗糙又乏味





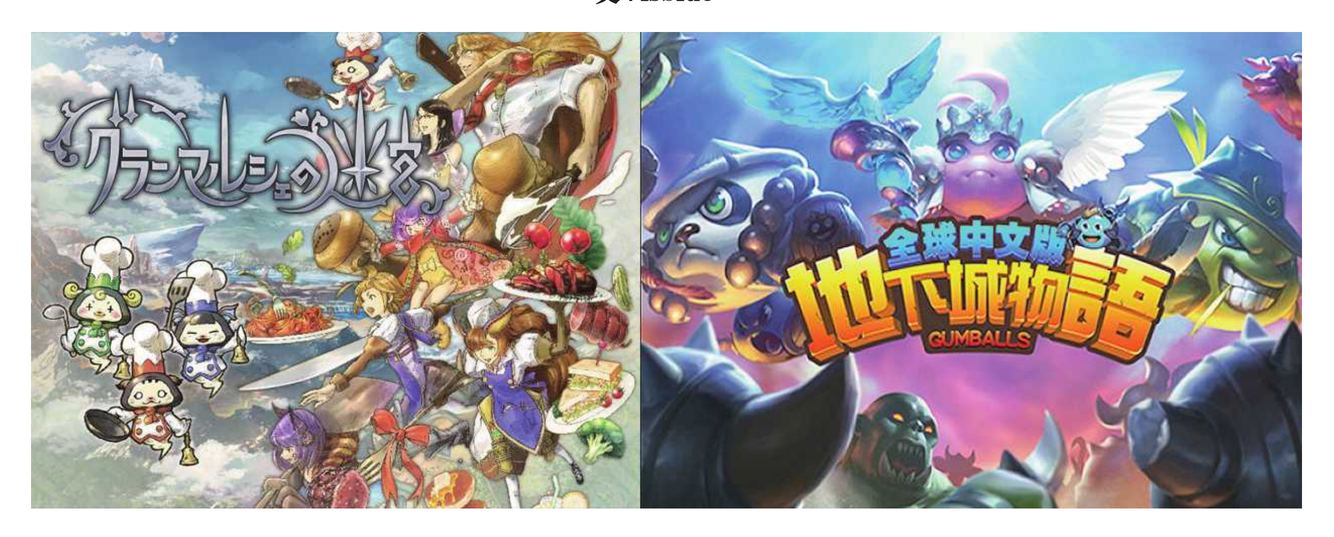






# 《玛尔什的迷宫》《地下城物语》
## 翻格子的乐趣，手机上的Roguelike

文 | isblue




Roguelike就是“刷刷刷游戏”的代名词，这个外国词也被越来越多的中国玩家所知晓。尤其当PC独立游戏与手游发展之后，这种游戏类型更是找到了野蛮生长的土壤，依据不同平台特点衍生出了许多细分的品类，其中不乏平台间移植作。

相较于ACT在PC端更有市场，许多策略类Roguelike选择了移动端。这种类别游戏的特点就是随机生成地下城，玩家通过探索，随机遇到怪物、道具或触发事件，最终目标就是带领队伍走向更深的一层。

我很想给这种游戏类型一个命名，但却想不到比较贴切的名字。这种Roguelike的游戏雏形可以追溯到Windows扫雷，甚至可以追溯到电子游戏发明之前由人民群众创造的中国象棋“暗棋”玩法。排除养成元素，或许说扫雷就是最早的Roguelike电子游戏也无不可。

我们可以姑且将这类游戏称之为扫雷式Roguelike，它们有自己的吸引力，也有绕不开的软肋。正好最近遇到几款踩雷设定的游戏，就从游戏说起。

### 伟大玛尔什的迷宫（グランマルシェの迷　）

本作是Square Enix于9月推出的新作，美食题材，地下城探险模式，实为杀时间与休闲的良作之选。

美食这个题材早年在手机上不受重视，最多也只是在三消和模拟经营里面作为一个元素和调剂。不知道是不是受了那些火爆的生存游戏的影响，如今美食题材游戏倒是变得多起来。休闲的有《狩猎小厨》，经营的有《烹饪发烧友》，SE这部则是把美食与地下城冒险结合，把《符文工坊》之类的游戏元素引入进来了。

游戏将美食与探险结合，体现了制作人员的群体智慧。其一，美食题材亲切柔和，体现了游戏休闲娱乐男女通吃的定位。不会像勇者拯救世界那样给人以压力感，流于俗套。其二，美食作品可以搭载繁琐的收集与制作流程，是收集养成游戏的不二选择，从此刷刷刷有了更充足的理由。而收集的材料从各种不知所云的宝石变成实打实的各类食材，也让收集变得更有趣。

游戏的世界观也设定在美食背景下。玩家去地下城冒险收集到各种食材之后，就要回到据点制作料理。游戏中的食材分为鱼、肉、蔬菜三种类型，分别对应角色的蓝、红、绿三种属性。一开始玩家可以选择其中一种颜色的精灵作为自己的守护神，提升该种食材的出现率及食用效果。








三个萌萌的料理精灵，可惜只能三选一　游戏画风很有特性，人设统一




制作料理的优劣取决于人物属性与制作道具




料理以西餐类为主




地下城有连击系统，但只是点缀




周围有怪物时会以深色显示

玩家回到据点后可以按照菜谱制作料理。第一步是选择由谁来制作。料理成功与否取决于所选角色的能力，角色能力越强，在制作时就有越多的加成。同时玩家还可以在制作时选择厨具，同样对料理有加成。在各项因素的相互影响之下，一道料理就此做成。

料理在游戏中有多种作用，主要作用是给角色食用提升能力。本作角色不是从战斗中获取经验，而是通过食用料理来增长经验。角色能力与料理的蓝、红、绿属性对应。游戏用“摄入的营养素均衡才能使能力成长”的方式来解读其养成模型，还真是没有丝毫违和感。游戏中的角色也都是各种各样的吃货，角色爱吃的食材能给角色增长更多的能力，相反，角色讨厌的食材能力增长就少。

对本作来说，培养角色的核心没有变，还是喂材料养成的模式，但游戏将美食的背景与角色的培养结合得很好，再加上经营元素，整个系统都磨得很圆滑，这是“大厂制作”的优点，或者说是日式游戏常有的优点。游戏中的料理以西餐与日式料理为主，每每看到这里都不由地感慨，中国料理博大精深，怎么就没有一款国产游戏拿来作为题材呢？

本作战斗系统没有使用传统的卡牌对战模式（日本大厂好像在有意回避卡牌游戏了）。游戏引入了踩雷翻卡的系统（パネル）。每一层地下城都是由“？”组成的方块。玩家点击模块，会随机遇到怪物、道具或是触发事件。当点击到空白格子时，与之相邻的空格会被一起翻开。当周围八格内有怪物时，空格内会显示出怪物的气息（以较深的颜色表示）。当周围更多格有怪物时，颜色就会更深。这种机制很容易让人想起Windows上的扫雷。不过扫雷是踩到雷就死，但对于城下城冒险来说，有时候必须消灭完敌人才能拿到三星通关。为了让预判敌人的机制更有意义，游戏设计了连击（Combo）系统。一次性翻开足够数量的格子就能积累连击数，在攻击怪物时打出更高的伤害。不过在刷刷刷的人物培养系统面前，连击系统意义不大。很快玩家的节奏就变成迅速升级组成碾压式的战力在地下城里刷材料的节奏了。踩雷遇敌的战斗系统只是作为前中期的调剂，然后就迅速的鸡肋化了。

## 地下城物语（Gumballs Dungeons）

《地下城物语》是我近期玩的另一款踩雷式游戏。本作也可算是把好几款Roguelike的特点集中到了一起，有它的有趣之处。游戏利用精致的画面与各种小细节将这个结合体修饰美化一番，给人意料之外的好感。可惜的是游戏本身还没达到量变引起质变的境界，最主要问题还是踩雷式玩法的局限性。

开始游戏，玩家控制的是一个弱小的球体（游戏中称之为冈布奥）。剧情很有点反英雄节奏，悬崖下出现的炼金机器则让人想起《地下城堡》的开场。当然本作的风格明快得多，还有丰富到有点浮夸的音效，大概是为了突显小冈布奥的可爱小清新。

基地建设很眼熟，这不是重点。很快我们就要带着蓝色的小球体去地下城冒险了。地下城由一层一层随机生成的方块地格构成。玩家随机翻开地格，或是找到道具、或是遇到怪物、或是触发事件。当遇到怪物时，只有击败它才能翻开周围格子。在怪物身上找到通往下层的钥匙后，就能进入下一层。通过指定层数就能通关。

地下城是一个典型的扫雷玩法，连制作人自己放在游戏中的公告都明确说明，本作是借鉴了同类作品Dungelot（地牢爬行）、Runestone Keeper（符石守护者）而制作的。

对于很多“山寨”作品来说，它们对自己的借鉴来源都讳莫如深，最好是没人知道自己抄了谁的创意。但《地下城物语》敢于在自己的公告里就写出游戏的出处，我是佩服的。这不仅是制作人的真诚，还有他们的自信。制作人为什么不怕玩家跑去玩借鉴作品而流失呢？我想答案就是细节。

细节不是游戏核心，但作为加分项，有时候它能给游戏加很多分。在细节这一块上，《地下城物语》做得不错（当然这其中相当部分要归功于参与好几轮测试的玩家）。首先是美术风格，各式冈布奥很萌很可爱并且有自己的性格。地下城的各种怪物与景物也很明亮，简直不像在地下城爬行，而是在野

外露营。音乐音效也尽量配合这种美术风格，相得益彰。其次是情节。虽然这种游戏不可能有大开大合的情节，但制作人的自嘲与恶搞精神都在游戏中得以体现，大量的随机事件的引入让地下城冒险不再单调。许多彩蛋都给玩家会心一笑的惊喜。最后是养成系统。冈布奥虽小但五脏俱全，升级升星一样也不少。收集元素也是非常丰富。玩家可以花足够的时间完成一项又一项的收集养成。

本作依靠细节取胜的这一点很像日式游戏作风，而且借鉴得很成功。这也是港台制作团队擅长的处理方式，只不过凡事过犹不及。本作在细节作风上有时候用力过猛反而有些做作的感觉，就像游戏的主角“冈布奥”这个名称取自英文Gumballs，虽然也贴切但总是有些矫情。

细节上的把控不至于影响游戏大局。本作最大的问题还是数值系统的失衡导致游戏轮为刷刷刷。上手后的重复可玩性很快就从地下城的探险变成了冈布奥的收集养成。原本一层层爬的地下城也变成了扫荡收材料的关卡。踩雷玩法并没有让游戏得到更长久的趣味性。

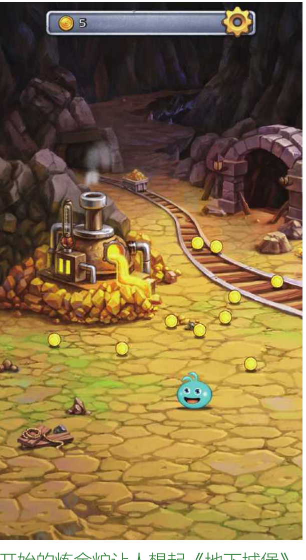
一开始太简单没挑战，很快又变成刷刷刷很无聊：这已经是当今许多Roguelike游戏面临的棘手问题。噱头引进门，但最后还是要为养成系统让路。这能说是制作方的不用心吗？也不尽然。小小的噱头经不起长时间深入的研究，只能靠养成系统来满足玩家。有时候，不是因为制作方贪钱或是懒惰，实在是拿不出好东西以飨玩家，结果只能是用老一套。在创新有限的情况下，日式游戏的杀手锏就是细节——通过细节补足游戏内容上的欠缺。至少，精美的画面、自圆其说的系统和统一的人设都是日系游戏能够相对做好的。但仅仅做了这些，玩家还是会觉得不够。所谓手游的下一个时代，肯定在玩法上要有一次跨越，甚至不止一次的跨越。P



故事开场有点反英雄

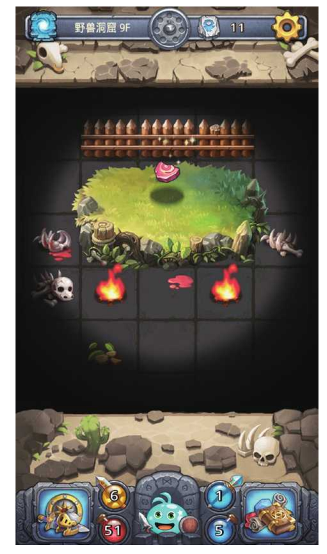


蓝色小球叫冈布奥


开始的炼金炉让人想起《地下城堡》



打倒怪物才能翻开周围打X的格子



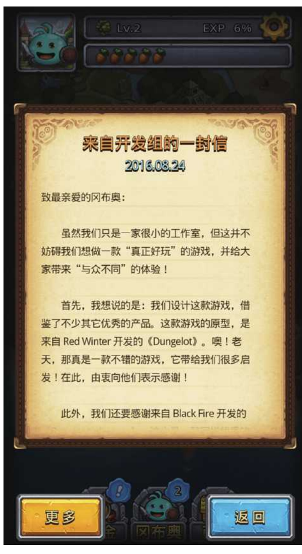
随机事件很丰富



收集食材做料理也是游戏的一部分



游戏有体力限制


来自开发组的一封信
2016.08.24

致最亲爱的冈布奥：

虽然我们只是一家很小的工作室，但这并不妨碍我们想做一款“真正好玩”的游戏，并给大家带来“与众不同”的体验！

首先，我想说的是：我们设计这款游戏，借鉴了不少其它优秀的产品。这款游戏的原型，是来自 Red Winter 开发的《Dungelot》。噢！老天，那真是一款不错的游戏，它带给我们很多启发！在此，由衷向他们表示感谢！

此外，我们还要感谢来自 Black Fire 开发的


制作团队说明借鉴游戏，表达了诚意

# 《蝙蝠侠：阿卡姆地下世界》反英雄上位，小丑也可以当主角

文 | 罪恶火花




相比漫威已经推出了多部手游作品，DC的动作是比较慢的。游戏方面，DC令人印象最深的还是PC版的“蝙蝠侠阿卡姆”系列。似乎DC一直有所保留，不急于把自己的超级英雄送到手游平台上去，哪怕在我发现的这部蝙蝠侠手游里，DC依然没有让超级英雄们直接登场，而是让反派们成为主角露了脸。看来DC对自家的超级英雄们还真是呵护有加。

## 精良制作

《蝙蝠侠：阿卡姆地下世界》（Batman：Arkham Underworld）由涡轮公司（Turbine）开发。这家公司此前是做PC游戏为主的，国内也有部分作品引进，比如《龙与地下城OL》《指环王OL》等作品。这一次的手游也透着一股大制作的味道。游戏的过场动画、人物介绍等等内容一应俱全，一开始从谜语人逃离阿卡姆疯人院开始，整个引导过程就像在玩一款PC游戏，饱满而充实。

当玩家完成最初的新手引导并获得谜语人作为第一个“英雄”之后。游戏画面切换到哥谭市的一角。玩家作为反派英雄，需要从这一片名不见经传的市区角落开始展开自己的事业。为了控制游戏的难度，免得玩家初出茅庐的反派一下子就被蝙蝠侠给灭了，游戏给玩家设置了循序渐进的对手，比如一开始从原创黑帮猎鹰的卡麦恩手中夺取地盘。任务无非是打家劫舍，闯进别人的商店撬个保险箱或是暗杀干部什么的。重要的主线剧情只有等玩家升级到指定的级数并建设相应的基地之后才会展开。

游戏在基地建设与PVP环节上都借鉴了许多《部落战争》（CoC）的元素。现在Supercell都努力研发其他类型的游戏去了，CoC会不会已经成为明日黄花？从本作的表现来看还不至于。游戏即使借鉴CoC，只要在细节上多加创新，依然会有趣。比如本作的基地布置是以房间为单位的。玩家设置不同的房间，房间之间以门连接。不同的房间拥有不同的功能，有些是反派英雄的驻守地，有的是实验室，而最重要的自然是保管玩家所有资金的保险库。各房间之中只有门厅与车库是可以进入的两个入口，其他房间都无法通过正常手段入侵。游戏通过房间的设计，免去了CoC中繁复的基地设计，让玩家可以将更多的精力用于游戏的其他方面。同时，房间布局与各种道具的设计又让游戏的防守不失趣味。比如房间之间的门可以加固，地上可以设置地雷、油桶等陷阱道具。还可以设置卫兵协助防守。玩家既可以将自己的资金和生产设施全部集中在一个房间之内用重兵把守，也可以利用部分资源作为诱饵诱导敌人进入陷阱。

## CoC玩法

攻守之间的转换正是CoC的乐趣。这种乐趣很好地融入了本作之中。现在我们也可以明白为什么游戏的背景设定是哥谭市的反派们，而不是正义一方的蝙蝠侠。毕竟蝙蝠洞只有一个，而犯罪帮派的窝点可以有很多个，而且可以互相抢夺。一个好的IP改编游戏，我们不奢望它在游戏玩法上能变出花来，但思考如何将一种成熟玩法与自己的故事背景相结合，这是游戏是否有诚意的关键，从这点来说，本作是合格的。

随着游戏背景展开，玩家除了完成剧情任务之外，也可以突袭其他玩家的基地。其他玩家的窝点就分布在玩家所在城区。突袭方式就和CoC很接近了。玩家可以控制自己的英雄，发动技能，还可以指挥部队的行动方向，以应对不同的情况。英雄、技能、部队会让新手玩家手忙脚乱，但对于老CoC玩家来说，游戏还是很好上手的。

除了拥有精致的画面之外，游戏在其他细节方面也做得很细心，表现出一家老牌厂商的丰富经验。比如每当玩家完成重要任务，都会有报纸报道玩家的行动。同时玩家各类任务也是用报纸或电视的形式展示，很有代入感。当玩家战斗失败遇到挫折时，玩家手下的反派英雄就会给玩家提示，甚至玩家的“对手”猎鹰卡麦恩都会站出来给玩家以警示：“你的那些手下……利用他们，但

不能信任他们。”是不是有了更多一点儿做反派的感觉？在战斗内容上，游戏设计了“警报系统”。当玩家没有事先破坏警报系统而强行犯案，警铃响起之后就会引来警察的围堵，甚至引来蝙蝠侠，任务就很难完成了。

## 反派魅力

游戏中蝙蝠侠的出场机会虽然没有那么多，而且每每以“失败”告终，却是玩家最大的敌手。许多任务的难点就是如何对付蝙蝠侠。每当在对付这位超级英雄时，玩家们似乎都体会到了一点点小丑的烦恼。

比起漫威世界的多彩鲜明，DC世界多少蒙着一层灰色，尤其是蝙蝠侠更是其中代表。在哥谭市的上空，善恶交织在一起，形成那永远浑浊的天空。阿卡姆疯人院不是监狱，犯罪分子们都是“疯子”，有时候却比正义人士更有魅力。也许这就是本作游戏的群众基础。铁打的蝙蝠侠流水的超级罪犯。每当一个超级英雄的人气开始下跌时，我们总需要一个动力十足的大反派来挽救正义的伙伴。久而久之，正义英雄的“击杀榜”上就列出了一大串的名字，这其中许多人被遗忘了，但其中有一部分脱颖而出，成为了真正由粉丝选出的反派精英。当正义的英雄们汇聚到一起的时候，大反派们也借着诸如本作游戏这样的平台得以交汇，丝毫没有违和感。

我想我们喜欢反派不是因为他们作恶多端，而是因为在他们怪异的举动后面，我们看到自己内心的某些挣扎与烦恼。所以反派才会成为另一个位面的英雄，成为我们也乐于扮演一番的角色。当然，对于“阿卡姆地下世界”这样一款游戏来说，事情没有那么复杂，这只是一款蝙蝠侠IP与CoC玩法结合之后的产物。在没有更多DC手游可玩的情况下，本作不失为一款粉丝向的良作。P



谜语人是玩家入手的第一个英雄



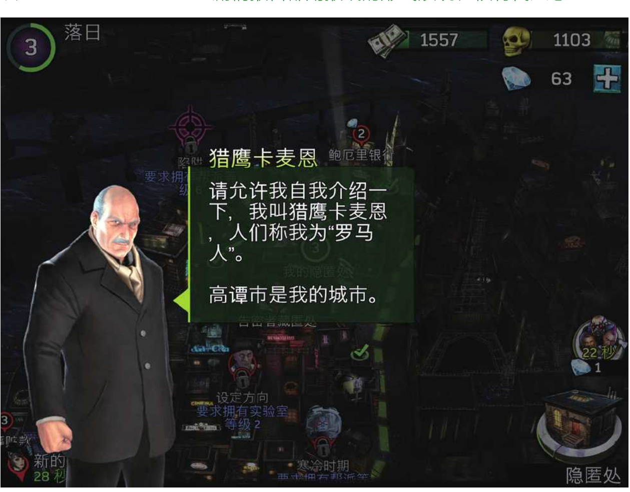
哈莉是第二个登场的反派英雄



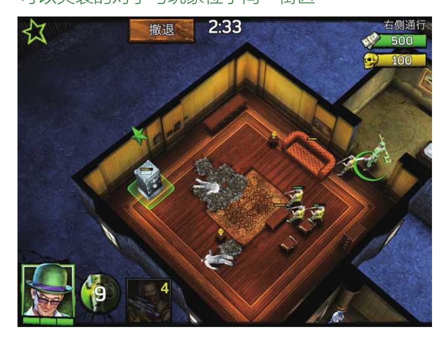
剧情报告都用报纸的形式展现，很有代入感



可以突袭的对手与玩家位于同一街区



游戏中玩家的对手猎鹰的卡麦恩



游戏任务无非是撬个保险箱之类的



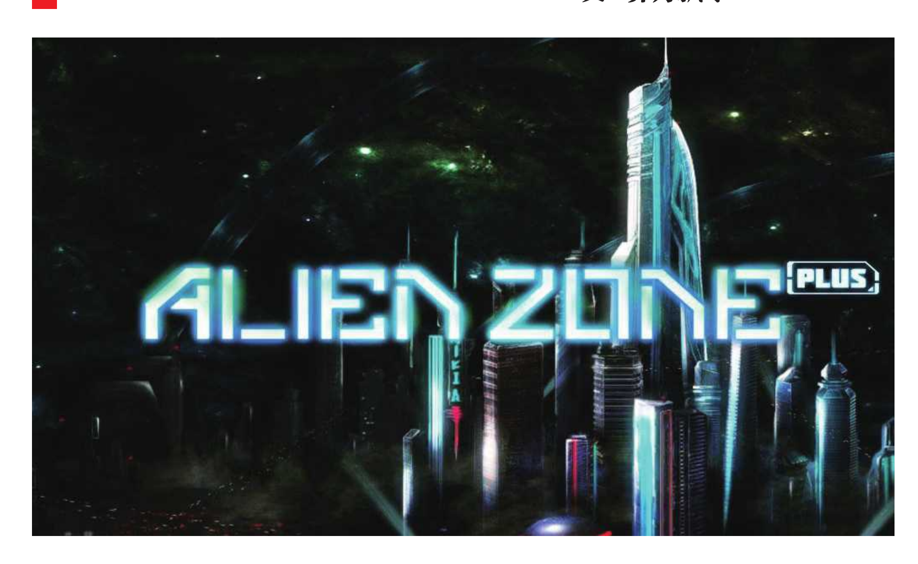
游戏打法很接近coc，控制部队突入敌营



当玩家下线时，自己的基地有可能被偷袭

# 《异形地带：突袭》
## 用爽快的射击来讲故事

文 | 莽月飘零




科幻游戏一直以来都处于一种很尴尬的位置，由于科幻要以科学为依托进行幻想并展开故事，所以必然会涉及到高深莫测的各种定理定律理论等等内容，而这些内容对于娱乐来说简直是不能忍受的枯燥与乏味。游戏偏于硬科幻，游戏内容更贴近科学，游戏在玩法、剧情、游戏性等方面也就普遍越低，克鲁苏式的《死亡空间》系列就是一个极为鲜活的例子，初代营造出的绝佳恐怖氛围和诡秘的难以名状之谜使这个科幻恐怖惊悚游戏博得了大量玩家的心，可是后续的作品恐怖感逐渐消失，取而代之的则是爽快的射击，该系列也因此逐渐没落。

科幻游戏偏于软科幻是一个好思路，有科幻的名头，也能够让玩家感觉不那么硬，玩起来也足够有趣。如今手游大发展的时代里，这样的单机手游似乎还并不多，《异形地带：突袭》绝对算其中的精品。

### 不那么硬的科幻故事

《异形地带：突袭》看似在剧情和世界观等方面很薄弱，甚至游戏没有什么内容去说明玩家为何而战，只是扔给玩家一个主角和一堆怪物，让玩家立刻就能投入到爽快的射击之中，但游戏正是在这一点上非常高明。游戏并没有那些琐碎繁杂的剧情或是开场动画，没有那些麻烦啰嗦的玩意，玩家一进入游戏马上就能获得游戏光影效果带来的爽快感，快感十足的射击、漂亮的关卡和场景、种类多变的怪物等等都在刺激着玩家的神经，挑动最原始的杀戮快感。然而当玩家玩过几个关卡之后就会突然发现，其实游戏是拥有完整剧情和世界观的。

游戏并非使用文字和动画来讲故事，而是将故事巧妙的隐藏在关卡内，隐藏在UI中，隐藏在玩家攻关的过程中。比如玩家在游戏准备阶段、选择装备、调整技能时的界面大背景中就有一个不停自传的空间站，而在空间站周围也可以看到有很多飞船来来往往。而在关卡中玩家也会遇到队友或是冒险者并与他们并肩作战，战斗时也会有一些对话和暗含内容表述出来，玩家将这些点滴线索一串就能够知道游戏的一个大背景和剧情故事了，这种让玩家自己拼出故事的讲故事方式远比讲故事直接扔给玩家要好的多，毕竟拼凑线索组成故事的游戏并不多见，对于普通玩家而言，这种乐趣也是难得体验一次，往往惊喜不断。

### 精彩的关卡

《异形地带：突袭》的厚道之处在于游戏的关卡非常的给力，配合上游戏的射击爽快感，游戏能够为玩家提供廉价却不贫瘠的快感。《异形地带：突袭》拥有30个关卡，每一个关卡初次挑战的长度都远大于10分钟，当然后期装备碾压下的攻关速度自然会被缩短，这是毫无疑问的，但是风景各异的30个关卡足够玩家刷很久。

游戏的玩法很简单，从开头一路杀怪成功抵达终点即可过关，但关卡里的内容却能够拿的出非常多也非常有趣的花样来。比如第一关玩家在异星雨林中需要杀出一条血路，开始怪物从密林中不断跳出，抵达基地后玩家就能够遇到队友，此时双人狂射虫子的快感陡然爆发，敌人的数量和种类也相应的玩出一些花样组合，比如小而多的蹦蹦虫配上远程吐口水的口水虫，再加上速度极快的自爆虫，足够让玩家难以应付。当玩家利用技能和地形游走技巧成功消灭这种致命组合，成就感不言而喻的高。

另外《异形地带：突袭》在关卡设置上也很讲究，从异星密林到人类废弃的基地，从空间站到飞船舱，关卡中的关键地点和NPC队友的设置也是饱含深意，这些内容与游戏的故事相配合，用场景串起整个剧情，用玩家的游戏流程体验和丰富的场景讲故事。

## 海量装备等你刷

不仅在《异形地带：突袭》中能够收获一个有趣的软科幻故事，游戏还能够给玩家带来装备MF玩法的乐趣。游戏的装备系统很用心，玩家在打怪、补给箱和商店中可以获得装备，游戏的装备种类也相当丰富，武器防具一个不少，更有很多不同部位的配件允许玩家通过装备来提升角色的属性和战斗力。当然，打怪掉落好装备的几率不高，补给箱拿到的装备品质会稍好一些，自然作为一款免费的单机手游而言，内购是绝对无法逃开的内容，游戏中的好装备必然在商城中静静等候玩家掏腰包，不过《异形地带：突袭》很良心，不花钱购买商城的装备也能玩的非常爽，这一点值得称赞。

另外游戏还有不同角色可以解锁，不过遗憾的是，想要解锁不同角色比如旗袍女郎、哥特萝莉、兔女郎等等好看养眼的模型就得花钱才行，更加讨厌的是由于游戏是国外手游厂商开发制作且并没有考虑中国市场，因此只能用USD解锁。不过令人感到欣慰的是，这些额外形象只有外观好看，并无属性增强效果，所以对于不想花钱的玩家而言还算宽容。

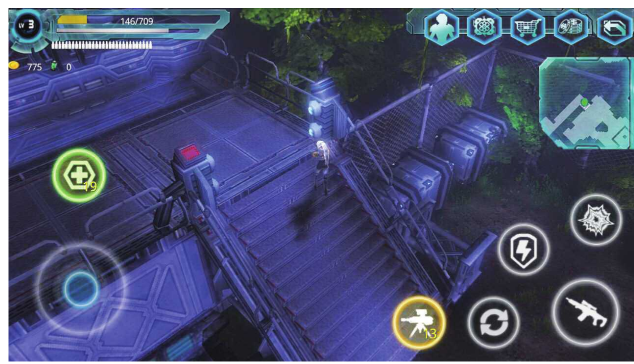
## 结语

《异形地带：突袭》是一款披着科幻皮的第三人称射击游戏，游戏严格意义上来说并不能被列入科幻游戏之中，但是精明的背景，漂亮的美术，加上游戏营造出来的氛围，让游戏的科幻味道浓郁。而且游戏中所选取的诸多元素也是非常精明，各色外貌丑陋、丝毫无法勾起玩家怜悯的无脑虫子是游戏主要敌人，杀死它们不仅不会背负道德拷问，反而会激发玩家快感，如果敌人是人类，那么射击时的感觉又不一样。另外游戏的关卡制作精良，不仅关卡质量没有丝毫缩水，关卡的长度也足够厚道，加上数十关的容量和可进行MF玩法的海量装备以及可重复挑战的关卡，让游戏的耐玩度也一下子高了起来。

如果你对科幻题材有兴趣而又讨厌干巴巴的硬科幻，如果你对刷装备的玩法着迷而又对奇幻世界感到厌烦，如果你的手机里正缺一款能够随时花十分钟爽一局而又很耐玩的射击手游，那么《异形地带：突袭》就是你的最佳选择。P



飞船来往穿梭的空间站很真实


进入废弃基地后危险丛生


不同的异形虫子具有不同特点


杀光异形是唯一的目标


在后期装备碾压下的射击体验更加爽快



打怪掉的装备并不好



付费武器个个是极品

# 《策略迷宫》
## 军神集结 策略三消

文 | isblue




这次介绍的游戏名叫《策略迷宫》（英文：PUZZLE of EMPIRES，日文：**パズルオブエンパイア**），由“艺者东京”开发。这是一款将三消与策略相结合的游戏，结合方式却与传统的三消不同。不再是四五个小队友站在屏幕上方等着吸收能量珠发动攻击。而是在棋盘格中两军对阵，以三消的方式决胜负，有点意思。

### 棋盘式三消战斗

游戏的背景设定在一个架空的世界，各个国家的将星汇聚一堂，展开一场场千军万马的对决。主角带领自己的小队踏上征程。战斗以棋盘的形式展开，敌我双方分列在棋盘的两边，以斜45度视角展现。每方会有五名将领上阵，以不同颜色表示，余下的格子是不同颜色的兵棋。每场游戏开始会有准备时间，在此期间玩家可以自由移动场上的棋子，目标是将相同颜色的棋子连成一线。至少三枚同种颜色的棋子（可以不包括将领）连成一线才能发动攻击。准备时间内连成线的棋子越多，Combo数越高，可以打出的伤害也越强。

在尽量拼出三连的同时，玩家还要注意将领的位置。将领分为不同的职业，攻击范围也因此不同。剑系将领攻击周身八格区域，枪系将领攻击直线一排，弓系将领专门狙击范围内敌方武将。由于不同兵种的将领攻击范围不同，如何安排将领位置就变得很重要。当回合结束如果范围内没有可攻击的敌人，将领会自动待命一回合，浪费了一次攻击的机会。在有限的准备时间里既要考虑多排三连，又要考虑将领的位置，打击更多敌人的同时防止被敌人集火，足以让玩家手忙脚乱。

游戏如果只能楚河汉界对着打的话就很难分出胜负。每回合结束之后，系统都会计算双方的战果。清除对方的兵线就能积累点数（击退将领得点是兵棋的5倍），点数高的一方兵线就能向前推进。有了更多的格子就能排出更多三连，同时将领有也有机会占据更好的位置，战略上就能取得更大的优势。但劣势的一方也不是没有机会。对方将领如果冒进到突出部，就正好有机会集火消灭。这种相生相克的战术变化不由让人想起无数的经典战役如库尔斯克会战等等。能在小小的棋盘上体验战略的乐趣，正是本作的有趣之处。

游戏的胜负并不是要将敌方全灭，哪一方率先将对方三名将领打退场就算胜利。为保存实力，可以把将领调到后方。但没有将领挡在前线就会有大量兵棋被清掉。回合结束点数处于劣势，兵线就会被压缩，处于战略上的不利。如果将领冲锋在前，可以取得战略优势，但很可能伤血严重甚至被击退场。失去了有生力量，拥有再大的地盘也是输。如何权衡将领（有生力量）与兵棋（战略空间）之得失是游戏过程中需要不断思考的。而每回合的准备时间又十分有限（随着难度提升，准备时间不断减少），玩家必须在有限的时间内作出决策，进退都在一念之间。

总体上说，占据更多地格的一方更具优势，但劣势方也不是没有机会反扑。当劣势方将领被击退，对应颜色的兵棋也会消失，由其他颜色替代。棋盘上的颜色减少之后，劣势方的玩家更容易打出高连击，这就给扭转战局创造了机会。游戏中每个将领都带有不同技能，强力技能有时能横扫棋盘。先用龟缩策略诱敌深入，将炮灰将领喂给敌人，等到敌军深入、技能积累完成再一




欧式背景，拥有架空的世界观

发逆转，这样的策略也大有用武之地，尤其当玩家拥有一二张强力卡牌时。

## 军神云集

说到卡牌，游戏确实引入了滥大街的卡牌系统。结合游戏中士兵的中世纪欧式造型，本以为这又是一部在日本泛滥的欧洲架空题材作品，什么骑士拯救公主英雄斩杀巨龙之类，也是让人提不起劲。但本作在卡牌世界观的选择上却做了点新意。拿破仑、伊丽莎白、奥古斯都……当我费力地拼出卡牌上那一个个历史伟人的名字时，对游戏的好感油然而升。这些常在《文明》等历史策略游戏中串场的人物居然有机会在日式手游中出场，让人有些新鲜感。

把历史名人与架空世界观结合最好的当属《命运：冠位指定》，各路历史伟人上演一场怪力乱神的较量。其它作品比如“百万亚瑟王”系列也会让不少历史名人登场露脸。相比之下本作的定位更多是“军略RPG”在人物选择上似乎更宽广些，不少平时没什么机会登场的角色都露了脸，比如日本的海军将领东乡平八郎、中国的秦始皇等。当然这些将领所占比例只是少数，大部分的将领比如丰臣秀吉、德川家康或是吕布、关羽、张飞还是那些出场最多的名人。快快中国名将都被三国人物代表，欧罗巴更是从恺撒直接飞到拿破仑，跨度更大。

为了让各路伟人同时登场，游戏没法将世界观设定在某一个时间点上，而是加入了一个凭依的设定。伟人的灵魂附体到美貌的女子高中生身上，一个身体拥有两个灵魂。灵魂与宿主之间形成亲密的“师生关系”。当然，这些历史伟人也通通娘化。最终呈现在卡牌上的效果就是所有卡牌都是由一对对百合组成的。伟人灵魂身着历史背景或民族特色的戎装，女子高中生则是各种改制的校服。双人一体虽然让卡面显得有些纷乱，但大大满足了百合党福利党的需要。

策略的玩法与娘化百合的卡牌构成了游戏的两面。卡牌虽有福利，但卡面画风不算精致惊艳。策略玩法虽有新意，但需要相对集中注意力的投入，不便于碎片时间的利用。兵种、将领与技能的搭配让这个小小的游戏熠熠生辉。虽然算不上处处到位的惊天之作，但在如今创意缺乏的年代，也是一部能给带来惊喜的作品了。P




游戏选择了平时不多见的一些历史人物




卡牌都是百合少女双宿双修




5v5对战，在棋盘上展开




不同职业的将领攻击范围不同，兵线每回合变动




萌萌的历史名人百合大乱斗



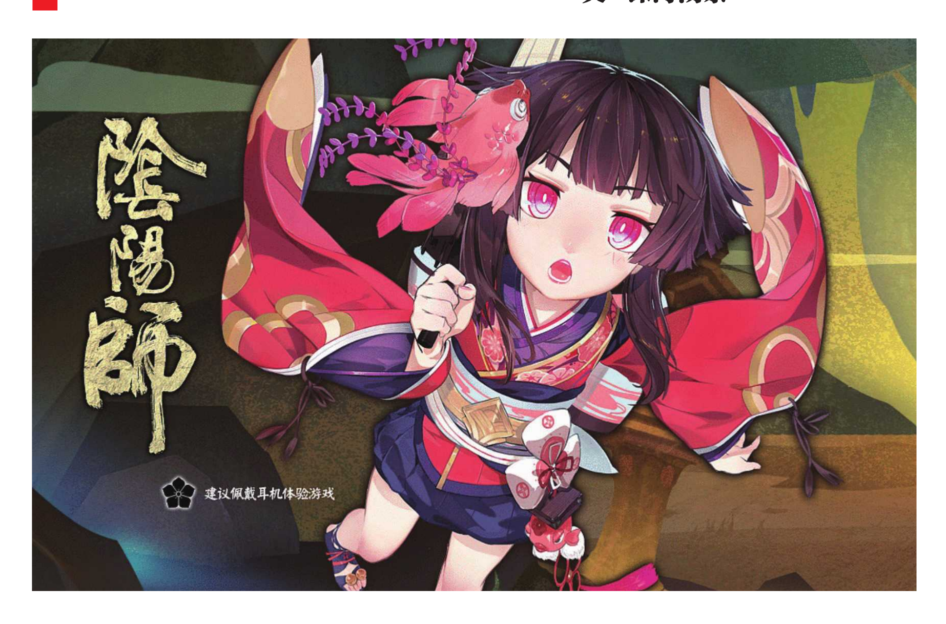

人物有Q版的3D形象，很是可爱




角色都带有强力技能，有机会一发逆转

# 《阴阳师》失忆晴明的漫漫后宫路

文 | 深海沏茶




作为日本特有的职业文化，阴阳师一直活跃于各大作品。前有梦枕貘的《阴阳师》奠定同类小说的经典范本，后有诸多动漫里活跃的阴阳师型男美女。阴阳师的存在，似乎就意味着妖魔鬼怪的绮丽时代仍未消失，意味着有人依旧在现代的风潮下坚持着古朴优雅的仪式。网易的《阴阳师》起初也是以二次元阴阳师文化作为噱头进行宣传，然而开服过去一个月，这款手游早已突破了小众的宅民，不仅短时间内频频爆区，在微博上的网红地位也毋庸置疑。你的某些好友可能突然就默默进了这个坑，原因也可能只是：身边玩的人太多所以忍不住凑凑热闹。

尽管《阴阳师》表面显现出的毫无疑问是二次元的风格，但却并不会让对御宅文化不感冒的人过度反感。因为跟诸多以娘化或者爷们化为噱头的游戏不同，《阴阳师》几乎中规中矩还原了妖怪们的性别，在不破坏主线的前提下也没有过分扭曲他们的性格，堪称二次元手游界的一股清流。也许，正是这份“中规中矩”，恰恰成为了符合更广大玩家需求的王道设定。

从主角四人组的配置来看，两男两女没有性别失衡，两位男主的原型正出自梦枕貘的名作，相比之下，两位女主的身世更加神秘，且刚好是萝莉搭配御姐，截至笔者写下评测之时，泽城美雪的八百比丘尼仍未解锁。黑晴明和白晴明作为主线中最为引人注目的自攻自受，笔者果断还是站白晴明，理由很简单：对黑晴明的妆容和衣着实在欣赏不来。黑化魅力值UP的成功案例是不少，可你并不属于这类啊（默）。

撇去手游本身应当具备的娱乐性和互动性，《阴阳师》的主线剧情可谓良心满满。在当下快餐化的手游风潮下，不少玩家已经对剧情的薄弱司空见惯，但《阴阳师》的主角众各自有着迥异不同又因缘相依的身世背景，因此仅仅冲着剧情去的玩家可以说不在少数。虽然百合和基情早已通过各大区的Log显出端倪，但官方却没有过度迎合喜闻乐见的风潮，虽然玩家们嘴上喜欢嚷嚷福利，但完全没有节操的玩家也不会对毫无底线的游戏产生长久性的依赖感吧。

接下来说说游戏系统，相对来说算比较多样化，或者说副本很丰富。刷主线战斗并不需要浪费体力，刷结界和挑战需要的是兑换券，各种刷本掉落的道具不仅种类多且互有影响，于是你应该立马就能恍然大悟为什么体力刷了一下午还没有归零。就笔者看来，御魂系统和图鉴中的百鬼风俗考可谓两大亮点。前者考验的是玩家的搭配极限，一共六个位置的配置，比较讲究方向和属性的搭配，给暴击卡加暴击，给奶妈卡加生命和回复，于是你就不要震惊于为什么只是R卡的首无和萤草的战斗力那么可怕，你应该加好友取经了。其实这个系统也是提醒玩家——就算抽不到SSR甚至只有一堆R都没关系，用好御魂照样可以把对面有SSR的欧洲人打哭


剧情演出也是游戏一大亮点


游戏副本只有自动战斗功能，没有扫荡功能


依旧是钉宫理惠，依旧是神乐，只是比“银他妈”那只正常多了


FFF团长茨木童子，也是拥有最强后援团的SSR


游戏中式神养成最花时间



百鬼风俗考，全开也不意味着你就集齐了SSR



斗技场限时开放，位于一二区的你会在那两个小时内感受到天朝挤公交的绝望



当对面的欧洲人放出三个SSR，御魂和奶妈救你一命



开弹幕是吐槽的，为什么都忙着吸欧气.....

喔。后者则是为喜欢日本神鬼风俗的考据党献上小情怀，试着联想诸如《滑头鬼之孙》同类题材的动漫，会发现不少有趣的照应。

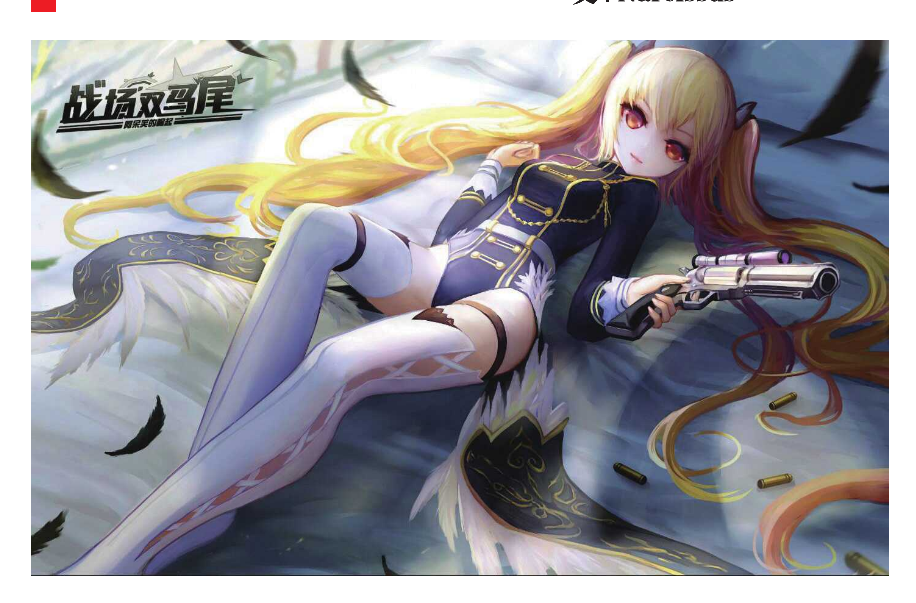
《阴阳师》在语音和音乐也是大手笔。一方面，声优阵容相当强势，可以说实现了老中青三代的共演。到底豪华到什么程度呢？从不起眼的式神讲起也许更有说服力：放在卡槽点击只吭一声的鬼火灯笼，是曾经才貌兼备的子安武人，又比如备胎无限的某河童和某青蛙，他们是保志总一朗和吉野裕行，劳模石田彰在一众奇怪角色里好歹有判官撑台面，福山润接手的人气男神兼基佬茨木童子分分钟让你出戏到鲁鲁修，悠木碧和小林优的反串随处可见……可想而知会有多少老牌声优控含泪入坑，因为在如今“节能”的新番阵营，你已经很难看到这些人主役了，集齐全套感觉都能怀念一个时代。另一方面，BGM由梅林茂操刀，对于听惯了泽野弘志梶浦由纪川井宪次的人来说可能很陌生，但你肯定很熟悉这位不少华语电影的配乐作品：《十面埋伏》《满城尽带黄金甲》《一代宗师》《花样年华》……但是这些都比不过梅林茂的确为梦枕貘原作的《阴阳师》电影作过曲子的事实，想必也是官方有意为之。

不得不承认的是，一款游戏同人创作的大热会反过来吸引更多圈外人士的关注，《阴阳师》的各种同人创作在微博和LOFTER上的大热一方面源于官方通过各种联动对玩家的支持，另一方面仍得归结于众多角色的塑造。诸多角色背后的关系隐藏在解锁后的传记中，想知道他们的八卦你就得刷完觉醒刷结界，刷完百鬼刷斗技，这是明摆着的“阴谋”，但是你却无法否认不少传记的有趣和用心，在此基础上群众们开始集思广益衍生出比一设还喜闻乐见的脑洞，喜闻乐见的同人文，甚至是喜闻乐见的表情包……

《阴阳师》的配置确实显示出不小的诚意，虽然回合制和体力刷刷刷让人忍不住吐槽，但是当一款手游把玩家当成有智商和正常情感需求的人群，它本身的档次自然也就得以提升。不过到了最后，想必很多玩家跟笔者有过类似的吐槽——为什么好多式神觉醒后的造型比原来更杀马特？为什么刷材料的副本不能扫荡？为什么第一次人气投票活动只有四个男性？结论就是：从未见过如此清高独裁的制作团队（笑）。P

# 《战场双马尾》当我们肝我们肝什么

文 | Narcissus




“爆肝”这个词大约是从台湾那边的二次元圈子传过来的，在论坛时代不少ACG黑话扫盲帖子里会有它的说明，意思就是通宵熬夜，后来就引申为拼命做某件事直到废寝忘食的地步。到如今的手游时代，“肝某某游戏”也就一直留存了下来，意思是为得到某些奖励或参与某些活动而拼命刷游戏的状态。自从页游的“舰娘”以来，二次元游戏的活动就奠定了类似的基调，要提前积攒体力，要提前练好主力，最好还要抽几发活动限定卡预备。即使是付费玩家，也需要在游戏活动中花费大量的时间才能取得自己想要的奖励。渐渐的，活动是否给力就成为了对二次元游戏的重要评价指标。正所谓萌声魅音引进门，优质原画吸住人，活动爆肝无限坑。

## 别扭的设计到底要不要?

一款二次元游戏想上位，总要有个吸引人的卖点。除了可以舔的画师阵容之外，玩法系统也很重要。比如《山海战记》是策略塔防，《机动战姬》是横版动作，《装甲少女》等等是舰娘的战斗系统……但凡有点名气的游戏，总能找到系统的出处。当然也有《少女前线》《阴阳师》那种大部分原创的系统。无论原创还是借鉴，游戏总要有个玩法作为卖点，这是游戏的基础，没有这个基础，那再好的画面再好的声优也无法让游戏成功。

这次要说的《战场双马尾》（以下称“双马尾”）也符合上述特性。游戏最初吸引关注的亮点就是不错的画师阵容与噱头十足的游戏玩法。

“双马尾”由GuluGames开发，光从名字就可以看出它的二次元属性。（还记得曾经有一部游戏改编的动画“战场瓦格雷”吗？）当然在游戏内容上，本作与“战场瓦格雷”系列没有任何关系，而是自己构建了一个科幻世界观背景。

这里不禁想说一句，相比日式宅向游戏的题材多样性，国产的二次元游戏很喜欢在军武游戏方面做文章，从这一点也可以感受到二次元游戏受局限的一面。如果没有舰娘在日本的成功，如果没有《战舰少女》在国内的成功，就没有现在繁荣的国产二次元市场。当然我相信即使没有舰娘，中国的二次元市场也会觉醒，只不过要是那样的话，引领这股风潮的可能就不是军武宅系游戏了。现在军武二次元游戏泛滥的现实，体现的依然是市场的滞后性与“搭便车”心态。无数的资本投下去，并不是每一次投资都有结果，很多项目夭折了，但做了一半的企划书、画了一半的人物还在，把这些素材修改修改，就是一款新游戏了。2016年军武二次元游戏扎堆出现，依然是舰娘风潮的余威还没有散尽。但我觉得，军武游戏这块市场已经基本走到头了。

说回“双马尾”这款游戏。本作的架空背景设定在2300年，“世界联合政府”将自己的政权建立到大陆之上的浮空岛。为了将整个大陆握在手中，他们开始用军事独裁的手段统治世界。大陆被分区管制。推行《幼女监管法》和《风纪改良法》，世界上一切萌物被隔离。逮捕反叛萌军的精神首领阿呆芙……

从背景设定上就看得出来，游戏



发行商上海晨之科这两年确实开发了不少二次元游戏



画面是典型的二次元，典型到让人记不住



日本声优几乎成为国产二次元的标配



抽卡永远是此类游戏的“核心”


游戏画面是横版卷轴形式



能源涨满之后可以发动大招



游戏的界面风格是比较统一的



开启宿舍后可以有触发事件

掺杂了许多新番动画的设定，从《银魂》到《没有黄段子的无聊世界》还有《世界征服谋略之星》等等。由此倒可以推断出这个游戏的立项时间大约就在一年多前，就是军武那波风口的产物。

本作的战斗系统并没有抄“舰娘”，而是加入了自创的“弹道”系统。玩家控制的队伍除了《刀塔传奇》固有的那一套战位与技能打法之外，还有一个装甲单位位于后排，可以自由发射炮弹攻击敌人军阵。玩家可以选择不同特效的炮弹发动攻击（麻痹、混乱、眩晕等等），在能量集满之后还可以发动“大招”，给战场增加更多变数。

弹道控制有点《弹弹堂》的味道，玩家要自己拉出抛物线来攻击敌人的前排或后排，一开始玩起来确实是挺有趣的。我觉得很接近SEGA的《战之海贼》的设计，只不过前者是坦克炮，后者是船炮，我们就当这是英雄所见略同也无不可，因为这不是重点。

## 二次元游戏绕不开的肝活动

我想说的重点是，二次元游戏绕不开的“肝活动”。不知道什么时候开始，二次元游戏必须要拼命刷活动已经成为一条不成文的规则。无论是卡牌类还是动作类都逃不出这个规则。这种不成文规则已经在不知不觉中扼杀了许多优秀的创意，甚至变成阻碍游戏体验的罪魁祸首了。

就以“双马尾”为例，本来这个弹道射击系统其实挺有趣的，但就是因为要给一整套爆肝升级的养成系统让路，生生把一个趣味设计做成了鸡肋。炮弹不能太强影响自动战斗的战果，最终沦为一个可有可无的设定。最终游戏依然回到了抽好卡、升到满级、练好队伍、积攒好资源的固有套路之中，要不然活动开始什么也打不出来。游戏在活动策划上的几次失误也让游戏失掉了最佳的用户沉淀机会，最终，游戏没能赶上军武这股风口的最后一波，渐渐的也就沉寂下去了。

“双马尾”不会是最后一款军武游戏，在它之后依然会有更多的二次元游戏无疾而终。二次元市场还远远没有饱和，但军武游戏已经够了。隔壁《阴阳师》的成功大约又会引领一批妖怪题材的作品，也许一年之后就会有体现了。P

# 《啪啪三国2》当我们玩2代，我们玩什么

文 I 飞灵




最近玩了一个名叫《啪啪三国2》的游戏。

一般看到这样的游戏名字我就直接PASS了，这种烂大街的名字，很难让人对游戏内容激起什么期待，大概是个什么挂机或是卡牌游戏罢。然而实际玩了之后我却莫名对游戏有些好感。也说不上这好感从何而来，但确实不讨厌。也许是因为原本对游戏没有任何期待，反而不会让人产生失望的感情了吧。后来我又在9月初发现了游戏2代封测，试玩之余一直在思考同个问题：就这么一个不算精致又山寨味满满的游戏，为什么会给人以好感呢？

## 无用的设计与情怀

下面内容以2代游戏为主。首先要说明的是，《啪啪三国2》还处于封测阶段，很多因为测试版而不完善的内容，比如游戏配音与过场动画的缺失、丑而突兀的字体、图像画面的错位等等，我们都可以不去介意。毕竟这些细节内容是可以随着时间而改进的。当然，游戏从《真三国无双》、泽野弘之《机动战士高达独角兽》等处“借”来的音乐，我们也权且当作是封测版临时借用，希望正式版游戏会放上自有版权的音乐。说到这里又要不禁感叹，日本人做的音乐，即使不是为三国做的，放到三国题材的游戏里依然毫无违和感。我甚至怀疑《啪啪三国》的制作人玩过同人游戏《三国志姜维传》，因为两部游戏选用了同一首高达的乐曲。我对本作最初的好感，也许就来自于制作方对音乐的“英雄所见略同”吧，虽然这没什么好骄傲的。

除了音乐外，游戏有许多情怀设定，比如主城。游戏主城采用3D建模，玩家可以在主城内自由移动，找不同的NPC交接任务。从洛阳到西凉，游戏为不同的地区设计了不同的主城，玩家可以在不同主城间切换移动，可以领略不同地方的风光。

在主城里跑来跑去让人回想起很多年前网游的感觉，连日常任务节奏都差不多：送个包裹、捎个信、采集个物品、钓个鱼什么的……任务都是用自动寻路完成。要我说，手游主城系统本来没有必要做成3D。有时候自动寻路找个NPC走10秒钟，就只是为了交个任务，很多NPC没有任务时就没有任何作用，纯摆设。玩家角色虽然使用了3D模型，但在手机小屏幕与固定视角之下，也无法在主城里看清楚。与其设定这样一个消耗手机资源的主城，还不如直接做一个静态主城或者直接点击界面就把任务交了来得方便。从玩家的角度去看，游戏这个主城就是个多余的设定，还透着一股模仿《真三国无双》的气息。

想想人家《真三国无双》，其实是从6代开始才引入“主城”概念的。此前都只有一个界面引导玩家介绍剧情。主城的出现，让玩家可以在出战前与重要的NPC互动，并且能在士兵中打听各类八卦，是很有趣的设定。当然，这个设定对于无双的核心玩法来说不是必需的，但光荣依然仔细地做了这个系统，并且在7代加强。虽然玩家要走几步选择对话才能“出征”，但起比游戏带给玩家的代入感，这点麻烦就算不了什么。

《啪啪三国》给我的好感也是如此。虽然主城的设定没什么用，但游戏愿意花时间去做一些看似无用的设计，这恰恰反应了制作者的“想法”。这里是一群人想把自己有趣的想法做出来与玩家分享，而不是产品经理磨出一个吸金的流水线商品，把与钱不相关的东西统统砍掉。在一个商业化时代，游戏能够多一点非商业化的“有趣”，至少是我会点赞的。

在《啪啪三国》里，这种设计还有不少。包括游戏里乱搞的剧情。讨伐黄巾开始就是汉献帝在当皇帝，张让则成了总管家，而何进还是大将军（辈分全乱套）。包括游戏的NPC：管辂、伏夕、张让等等人物，都不是传统三国游戏里的主角。包括游戏中穿插的《三国Time》《三国日

报》等恶搞新闻，用报纸和信件的形式展现玩家“名动一方”的成就，虽然有点模仿小游戏《合战忍者村》，但体现的都是制作者的想法。

要承认，《啪啪三国》很多设计都是从别的游戏里借来的，是移花接木的产物，但制作者愿意把那些边边角角的装饰拿来装点自己的游戏，保留那么多“无用的设计”，可见是想做出有趣游戏的。很多玩家可能根本不看剧情，可能会嫌寻路麻烦，也可能吐槽游戏恶搞，但我喜欢制作者在游戏里玩的这些花样。玩过的人都能感觉到，这款游戏不是当今国产游戏流水线上的产物，没有那么多“似曾相识”的东西，虽然有一股粗糙的山寨味，但并不让人讨厌。

## 2代的游戏1代的魂

味精再鲜也当不了主食，对于一款游戏也一样。上面说的边边角角的装饰再华丽，游戏本身没有内容依然是一场空。

在核心玩法上，《啪啪三国2》基本沿袭了1代。游戏核心是排兵布阵的即时战斗，能看到《三国志12》和《三国志大战》等游戏的影子，不过作了不少的简化。武将上阵开战之后除了发动技能，无法进行其他操作。玩家不能手动干预场上部队的调动，这就更考验玩家开场前的布阵以及开场后对技能的熟悉程度。利用简单的生克关系，使用技能各个击破，这是本作战斗系统最大的乐趣所在。

本作的卡牌虽然也分星级、等级（还有随从系统），但摆脱了传统的“武将碎片”“升星升阶”那一套，让人神清气爽。至少游戏的刷刷刷成分大大地降低了。没有体力精力，2代封测版连练级的地方都没有。打不过剧情，那就在封地里种田攒钱吧。

我相信游戏正式版肯定得加点刷刷刷的元素，但我也相信那不会成为游戏的主要玩法。《啪啪三国》是一款有自己想法的游戏，虽然它浑身都是山寨味，但它却愿意把别人不为挣钱的设计抄过来，这种“抄”我可以支持一下的。有想法的游戏，总比手游流水线上磨出来的花瓶游戏好。

当手游的几套吸金数值系统已经定型，当一线大厂在拼美工、拼UI和细节、拼客服态度的时候，能够玩到这种“野路子”出身的游戏，反正我是会开心一下的。




1代汉献帝卖萌求充值




2代的献帝换了模样，红袍也更接近历史，就是卖萌依旧

2代游戏加载了封地系统




1代的三国武将很有自己的风格




2代的武将画像越来越接近“真三国无双”风格了



游戏用各种“报纸”来表现玩家任务进度



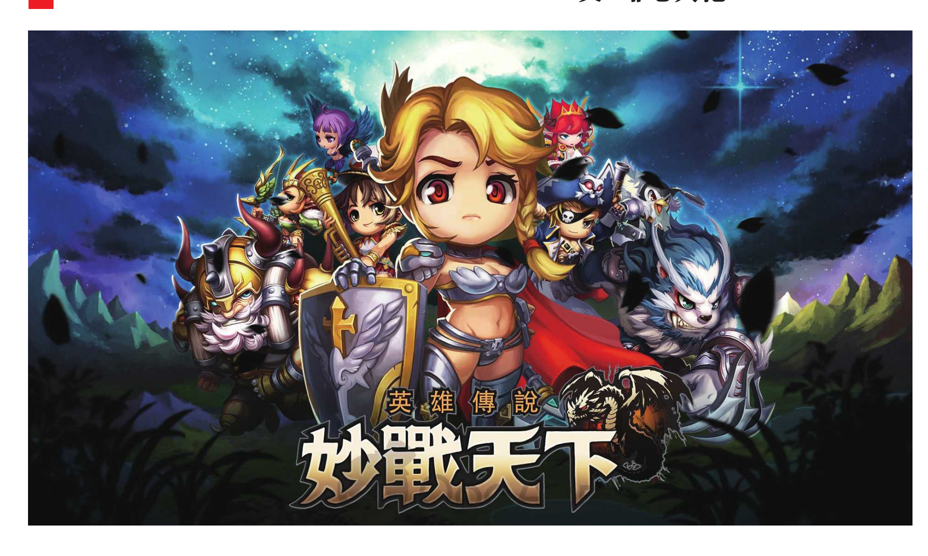
3D战场很有代入感



玩家可以去抢夺别人的封地

# 《妙战天下》五脏俱全的韩式数值养成

文 | 罪恶火花




最近玩了一波Com2us的作品，其中印象比较深的是这部《妙战天下》。游戏透着一股韩式游戏的精致，当然也同样拥有韩式数值大坑等玩家跳。

## 剧情：日式叙事风格

游戏在细节上的良好表现处处都有体现。比如在加载资源的时候玩家就能看到一段开场动画，有着典型的日式叙事风格。为了讨伐邪恶巨龙，一群年轻人从四面八方聚集到一起，经过刻苦努力的训练，在嬉笑怒骂间渐渐建立友谊。他们度过重重难关，最后来到邪恶巨龙的面前，此前的训练在这里得到检验，通过彼此之间的羁绊打倒对手。动画中的主角们，自然就是游戏中“传说六星卡”的人物。

当玩家进入游戏时，已经是这段动画的后续。主角小队们压制了巨龙，但小队成员也被打散，流落到大地不同的角落。玩家开始与其中之一的英雄相遇，而后踏上了寻找失落伙伴的旅程。游戏故事在此拉开帷幕。

游戏的剧情虽然有一个不错的展开（当然我们要承认这剧情非常滥大街），但随后的发展却比较令人失望。玩家开始在地图中一关关打过去，然而关卡之间并没有太多的情节，而每关一种属性的设计更多也是为新手教学准备的。至于关卡剧情中出现的英雄，大概也是为了让玩家目睹几位六星英雄的英姿，好忍不住去抽卡。

在8月份的游戏版本中，只要按照游戏的教程一步步前进，再加上登录送的人物，可以在不用特别练级的情况下就打过普遍剧情的最高关卡。实际上，打完这一关，剧情还远远没有展开，但游戏的剧情线却是到此为止了。玩家此后能做的，只是围绕队伍养成的一大堆刷刷刷工作。

## 战斗：九宫格系统有亮点

剧情模式虽然流程不长，但足以让玩家体验到本作具有特色的战斗系统。战斗以九宫格的形式站位，回合制。不过最多只能派遣五名队员上场。前排肉盾，后排奶妈与输出是组队的基本原则。队员一般带有三个技能，技能有不同的攻击范围与冷却时间。横排、竖排或十字攻击的不同搭配可以打出花样繁多的战术。给队友加Buff的技能同样有范围限制，根据敌人站位调整我方人员位置是游戏开始之前的重要战术阶段。

游戏的战斗模式是半自动。玩家选择一个技能开始战斗，队员会自动轮流进行普通攻击。玩家可以控制后续技能发动，待技能冷却结束后自动发动。在没有手动控制的情况下，队员默认攻击同一排的敌人，玩家只能选择技能，不能选择释放目标。这种半即时的战斗方式更考验玩家开始的布阵。此外游戏还将角色分为火、水、木、光、暗几种不同的属性，并且有属性相克的关系，给游戏的策略选择带来更多的变化。

九宫格的战斗系统并不少见。以有限的队员对战、半自动的战斗（过程中可以选择和变更技能）是本作战斗系统的两个亮点。同时，游戏在战斗特效和细节优化方面也都做得不错。虽然只是Q版小人的形象，但无论是攻击还是受伤都有细致的表现。技能发动的手感上佳，也让游戏在刷刷刷的过程中不显得枯燥。而围绕战斗的一个养成大坑，更是像一个巨洞将玩家的时间都吸进去。

## 养成：非常全面的大坑

游戏的角色养成系统非常全面，看上去似乎也挺有逻辑。比如

游戏角色的最高等级只设定为30级，这个级别一般玩家只要稍微花点时间就能够达到。目标不遥远，玩家就有动力去实现。同时角色升到30级之后还可以领取到相应的宝石奖励（同名角色也可以多次领取）这更加强了玩玩刷刷刷的动力。

在游戏中无法用其他卡牌〝喂饱〞待升级卡牌，升级只能靠战斗。而其他卡牌（所谓的狗粮）只能作为主卡牌强化之用。卡牌最多可以强化到〝+5〞，厚道的是高星卡也可以用低星卡来强化，只是概率会比较低。

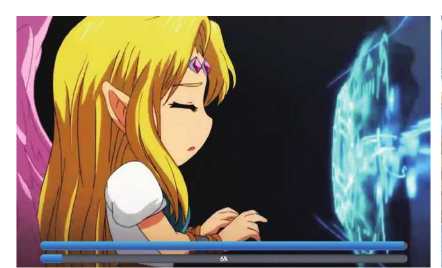
当角色卡牌升满级并强化到最高之后，就可以合成升星。两个相同角色能够升星到更高一级。同时玩家也可以选择两个不同的角色随机升星成一个高级角色。升星的设定让玩家有了更强的练级目标，由低到高，免费玩家也看得到称霸的希望。

除了一套角色升级系统之外，游戏还加入了装备系统。每个角色可以装备武器、防具和辅助物品三类道具。道具本身就分为不同的星级，越高级的道具效果越好。这些道具也可以通过打造而得到强化（花费游戏金币），每强化成功三次就有机会随机追加属性。同时，道具还可以镶嵌宝石，不同的宝石有不同的镶嵌孔，不能混淆。不同颜色的宝石增加不同的属性值，低级的宝石可以合成高级宝石，这就又引出一个庞大的宝石合成、镶嵌系统。

角色、武器、宝石构成了游戏的三个养成大坑。角色主要通过副本战斗刷经验，获取新角色的方式主要靠完成各类任务所得的抽卡券。武器和宝石都有各自的副本可以去刷，都是爬塔式副本或限时副本，需要玩家每天定时去刷。除了这些强化型副本之外，还有竞技场与斗技排名等玩法。这些PK项目就是检验玩家养成成果的地方了。拥有强力六星角色，即使一人上场也可以无视队形阵容而取得胜利。强力角色用自己的战绩提醒玩家游戏本质依然是数值养成。

Com2us的《妙战天下》算是一款很有代表性的韩式数值养成游戏。游戏总是拥有非常精致的战斗系统——其精致与微创新甚至超过日式游戏。潦草的剧情与深挖数值大坑是韩式游戏的另外两大特点，这两点也在本作得到典型的体现。

抛开竞技场不谈，将韩式游戏当作一个养成游戏去玩，其实可以玩很久并自得其乐。但如果你想体验一把服务器称王的快感，那么就要准备好钱包，或者不如换个国产游戏——频繁的新开服务器更有可能让非大R捡个漏称个王。P


开场动画以最简要的方式展示了人物性格



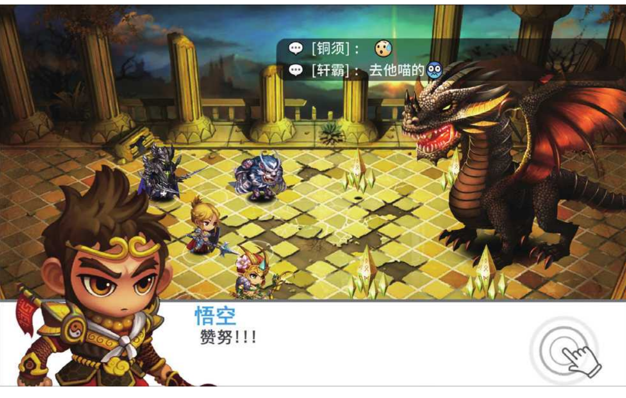
游戏主线剧情是短板



半即时的九宫格对战



任务系统奖励丰富，支持玩家不断刷刷刷



没有看错，悟空也有登场



游戏最多派遣五名队友上场



抽卡券是获取高星级队友的重要来源



游戏中五种属性相生相克

# 《宇宙少女舰队》
# 一种皮肤两个游戏

文 | 罪恶火花404




最近找到一个游戏叫做《宇宙少女舰队》。

正如其名，这是一款宇宙背景科幻题材又带着美少女元素的游戏，号称是本格SLG。

除了不可名状的一点违和感之外，游戏给人的第一印象还不错。选择阵营之后先是发展基地，基础资源分为货币、矿物与能源。货币矿物是生产和发展的基础，而能源决定玩家的军队（战舰规模）。此外还有一个科研系统，从武器舰船的研究到基地发展都离不开科研。奇特的设定是，本作的建筑、研发和训练都不需要消耗时间，相应的，建设和制造需要花费玩家的“电力”（体力值），以此来限制玩家基地发展速度。这样的设定让游戏系统显得更简练，节奏也更快（只要不停磕体力药剂就好了）。

发展基地之后就是招募英雄。英雄全都是楚楚可怜的美少女，从一星到五星分为不同等级，只有SR以上的英雄才会带有技能。奇怪的是，游戏不允许玩家查看女性指挥官们的卡面特写，连更详细点的设定也没有。一般的卡牌游戏明明都是竭尽所能地让玩家有机会舔卡，设定也是事无巨细，什么三围、兴趣爱好、喜欢的食物等等……本作在这方面却是草率得很，十分可疑。

游戏的战斗系统也简单。双方舰队自动接近并战斗，有阵型影响，一定几率自动触发技能，多少有点舰娘的味道。不过参战的都是铁甲舰船，没有战娘的大破图可以撸，也没有娇喘的声优助阵。总体战斗还是拼数值，运气成分不多，关键是根本没有体现“宇宙少女”这个关键词。




只有形象是萌妹子，其他细节一概没有




游戏主界面设计很简约

总而言之，这个打着二次元美少女旗号的游戏除了有几张指挥官的脸是美少女之外就没有别的二次元元素了。游戏内开场动画完全没有妹子出现，甚至连游戏中的敌人都是胡子大叔。

仔细一查才发现，原来本作的开发商ANgames名下还有一款游戏名叫ASTRONEST - The Beginning，而本作《宇宙少女舰队》实际上只是前者的换皮作品。

反正都是同一家公司出品，也不存在抄不抄的问题。我们可以更多地把《宇宙少女舰队》看作一款进行了“本土化”的作品。但这种本土化却很奇特，明明繁体中文版，却是用日文配音与假名标题。二次元文化在港台的影响力，让这些海外作品不自觉地披上日本舶来品的外衣，以此来吸引用户。那么，这样的本土化嫁接有用吗？从我打了两三回战场排名就能进前十的情况来看，游戏的人并不多，服务器也仅仅开了两组。其实这款游戏对大陆是禁止IP的（大陆玩家无法直接进入游戏），也难怪人少了。

中文游戏的本土化，恐怕不只是换皮套壳，还要加上一条，那就是“向大陆玩家开放”，尤其是游戏本身并不出色又是面向小众群体时，只有在大基数的玩家群里去淘才能淘到足量目标用户。中文游戏放弃大陆市场，无异于放弃了大把的用户，放弃了有可能成功的机会。P

# 《美妙天堂》
# 大友福音粉丝向手游

文 | 三三




《美妙天堂》（プリパラ、Pripara）是一部由日本龙之子公司制作的偶像题材动画，到今年已经播出第三季，俨然成为一个人气系列。本作在日本有对应的街机、掌机，如今其同名手游“Pripara Pripuz”的推出，也算让粉丝们可以在手机上过把瘾了。这样的手游肯定要休闲轻度适合所有年龄层的玩家，能够满足这个要求的当然只有三消。

这次的三消（连线消除）与传统的三消有点不同，加入了很多玩法。虽然说不上创意，但也算有特色。首先，每场游戏以演出的形式呈现。玩家的队伍由三位少女组成，少女们分左中右站位，而舞台下方是玩家的连线消除区域。在教学模式通关之后，玩家可以通过抽卡获得人物。游戏刚开始运营送钻石还是很给力的，一下子就能让玩家抽10张以上的卡（大部分钻石是事前预约奖励）。实际抽卡的感觉就是本作高星级卡简直白菜价。PR、SR随便就是一大把，不知道这是对新手的福利，还是游戏的Bug。

美少女组合位于屏幕上方，游戏主区域是消除模块，由少女们的Q版头像组成。头像依据玩家所选角色而不同，在消除时还会搭配不同的配音，很有代入感。小小的不足是，有时候选择了色系太过接近的少女组合，消除时会让人眼花缭乱分不清角色。

如果游戏只是三个以上连消取得高分的模式，那就没什么好讲的了。本作没有使用传统的关卡模式。在三连消的过程中，游戏要求玩家消除指定数量的偶像头像，集齐PU、RI、PA、RA四个字母，发动“超级模式”。在超级模式中，玩家不用连消，而是像《消灭星星》那样，通过点消的方式大量赚分。如果没能凑出四个字母就无法进入超级模式。

此外，游戏中还可以通过快速的连消积攒能量条。当游戏结束时能量条涨满就能在最后突入另一个超级模式。在这个模式中游戏又一次变身，变成了一个节奏点击游戏。玩家要在红心靠近画面中心时按节奏点击，以此赚取最后的Bonus分数。

游戏每局的时间为一分钟。如果在一分钟内没有突入超级模式，分数就会比较难看，想要过关也就不太可能。美少女们拥有各自的技能可以在舞台上发动，有时候能够逆转局势。不过突入超级模式还是硬道理。

作为一款三消游戏，本作的亮点就是突破传统的连线三消，将流行的休闲元素比如音乐游戏、点消游戏融入进来，和游戏的偶像养成结合在一起。一开始不掌握游戏规则，再多的连线消除也无法取得高分。游戏将各阶段的玩法与舞台活动对应，也是告诉我们，现在的偶像不是只会唱歌就行了，还要会跳舞、会演奏，最重要的是控制现场节奏。


游戏主体玩法是连线消除



最后的加分机会，音乐节奏玩法



游戏抽到高星卡的概率很高



完成游戏关卡可以解锁图片

本作在系统成熟度上与“灰姑娘女孩”等作品是无法相比的，但作为一个定位休闲的游戏，又是一个“多合一”游戏，是业余杀杀时间的不错选择。如果你同时还对原作有所兴趣，那更应该试试。无论如何，这部三消好歹能玩，总比隔壁那部《偶像活动：舞台写真》只能看不能玩要强（那款手游需要在日本购买实体卡片再扫描到手机里才能玩）。P

# 《古董旅馆》披着解谜推理外衣的亲情伦理剧

文 l horo_mini




作为一款日式风格明显的探索解谜游戏，《古董旅馆》（Welcome to Antique Hotel）跟欧美系大部分拥有华丽场景的解谜游戏不同，该作的亮点和重心放到了多元化的剧情和属性齐全的精致人设上。

玩家视角是一位和妹妹前往亲戚家的御姐女警，途中遭遇落石不得已留宿在一家相当老旧的旅馆，前台小哥看起来毫无干劲，客房也是各种脏乱差，这种旅馆不出事反而比较奇怪吧？女主一觉醒来发现妹妹不见了，还留下意义不明的字条信息，于是犯职业病的女主开始在封闭空间尝试逃脱并寻找真相。

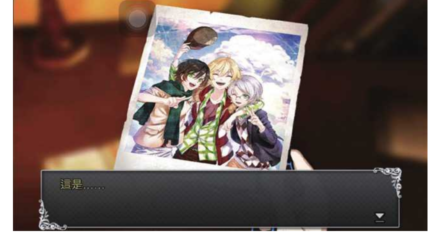
系统操作十分简单，是典型的日式AVG模式，任何时候退出都会自动存档，触发重要事件笔记会即时追加记录，小本子不仅记录了诸多疑点也隐含着部分密码信息。本作规避了流血和猎奇表现，各个关卡谜题难度层层递增。跟其他绝大多数同类型游戏一样，每个关卡需要特别注意的也是数字和字母，个人感觉比较耗时间的两处：完成复刻名画《戴珍珠耳环的少女》拼图、拼完某张钢琴谱并正确弹奏。真不是给艺术特长生出的送分题？

触屏探索房内各物品时一定要细致，因为有不少东西藏在了你根本看不见或是压根以为不会有线索的地方，这个环节相当考验耐性和脑补程度。背景音乐稍显单一，衬托出悬疑气息的同时并不会让人感到惊悚，因此非常适合各个年龄段喜欢解谜文字冒险的玩家。

游戏剧情环环相扣，没有故弄玄虚的都合主义也没有植入过多萌元素，角色属性鲜明的前提下也有着符合自身定位的行动，良好地推动着故事情节的逐步展开。剧情短板是兄弟结局虽煽情足够但稍显仓促，难道是为续作埋下伏笔？特殊CG仅五张有两张都是案发现场，真是浪费了这么好的人设……另一个比较遗憾的地方是没有配音演出，部分场景缺乏感情渲染和冲击力，笔者觉得对声优圈有所了解的玩家实际上多少能脑补出特定人选，就比如女主和她妹妹，光看对话和气场就能脑补出十个片场的泽城美雪和悠木碧。

随着事件的不完美落幕，女主逐渐明白和自家妹妹疏远的根源，开始重新信任起亲人间的羁绊，所以其实这算是一个温暖人心的故事，这点也有别于网上大多剧情白开水且情感诡异的解谜游戏。当然走完主线后再回想整个旅馆的布局和某个角色你会感到微妙的寒意，不过岛国人民总是喜欢在文字类游戏里加点灵异和实验火药味，这些跟动不动就要毁灭世界或是改变时间线的Galgame比起来还真是小巫见大巫。

一款不需首付不需氪金就能有剧情有人设有CP（?）的游戏，这年头也不多见了。P



剧情最终是一场“三个基友的爱恨情仇”



游戏中的主角姐妹



这家旅馆看起来就有点不正常



游戏中的CG太少，实在浪费了这人设

# 《鲁迅群侠传》
# 有缺点的战士终竟是战士

文 | 触乐网 王恺文




我向来是不惮以最大的想象力来揣度从业者的创意的，但这回却很有几点出于我的意外。一是竟有游戏开发者会想起鲁迅，二是中国的玩家，乃至一些向来与游戏无关的人，对此竟是如此的兴奋。

《鲁迅群侠传》单看标题，颇有角色扮演之意。然则我打开应用，这游戏没有名目，歪歪斜斜的每页上写的都是“苏婆塞尔”四个字。

游戏的战斗部分一言以蔽之，乃是单人版的《皇室战争》。先生的大头旌旗树在鲁镇的中央，四条道路上有僵尸前来进犯，你用排兵布阵，从这些活死人身上挣美元，再继续调兵遣将。长夜终有尽时，熬到活死人不再来，便可回到镇外。整个战斗过程非常简单。地形、兵种、资源限制……这些都单调且乏味，令人腻烦。

镇外的格局，是和别处完全相同的：都是有上一个条形的框框，框里写着金币和钻石，可以随时充值。做工的人，打开了游戏，每每点下手指，收一波金币——这是没什么用的事，金币压根不如美元好使。

我耍了一会，觉得乏味。再仔细一看，不由得大惊失色，离开启精英难度，还有一百多盘呢。

鲁镇大战的背景音乐是摇滚夹带电音，配合着僵尸与兵将的喊声，颇有雀跃之感。这亦是《鲁迅群侠传》之亮点。或许是缺钱所致，或许是有意为之，然而终归有效。

先生少有论及音乐，若是长命百岁，他会喜欢摇滚么？我想，他大约会喜爱鲍勃·迪伦君的《答案在风中飘荡》。

《鲁迅群侠传》的开发者牛季季季君在“cocochina”论坛发表了文章，陈明自己的主旨是“尝试用通俗化的再演绎方式重新解构鲁迅小说，从而让当代年轻人更易接受鲁迅文化。”不论此言是真是假，他算是一名战士。

回头看来，游戏中有捣鬼，有鸡贼，有偷工，但终究是对先生的作品下过了功夫。而“鲁迅”与“游戏”两个似乎不相干的东西撞到了一起，也让大众再次记起，今年是先生的八十忌辰。

我认识的“文化人”，反应不似玩家那么敏捷，却也在今日开始于朋友圈中惊呼“鲁迅也能做成游戏”。这大约会让他们隐约明白，游戏是有很多种可能的，先生也是有很多种可能的。

我曾与友人闲谈，论及博尔赫斯氏《小径分叉的花园》与文字冒险游戏之关联。我问友人：“博氏若生在当世，会在做什么呢？”

友人笑答：“大约会在当游戏策划吧。”

在cocochina论坛上，有人说：“我以为最好不要拿鲁先生来做游戏角色吧，他那么严肃伟大的人，我们拿他做游戏多少有些不尊重。”

鲁迅先生若是还健在，会如何看待此事呢？以先生对青年人的随和，以先生处世之刚正豁达，会自谦自惭，也会微笑着转发微博。

先生知晓儿童游戏之必要，也曾痛悔于扼杀过弟弟游戏的天性。若还在世，以他之性格，应当正站在揭露网戒中心黑暗的第一线。P




战士的日常生活，是并不全部可歌可泣的，然而又无不和可歌可泣相关联，这才是实际上的战士。——鲁迅《这也是生活》




人类的悲欢并不相通，我只觉得他们吵闹。——鲁迅《小杂感》




不节烈的女子如何害了国家？——鲁迅《我之节烈观》

# 中国手游有能力进行文化输出吗？

文 | 触乐网 周思冲

## ■ 中国手游的位置

我在Google+上找到cjacobwade的时候，他正在鼓捣Unity。

cjacobwade就是我们介绍过的《香肠体育俱乐部》（Sausage Sports Club）的开发者。这个游戏在几天前已经成功完成了众筹。cjacobwade显得非常高兴，说要送我几个Mac上的测试版游戏。我表示没有Mac，并问他：“既然你是用Unity做的开发，为什么不上移动平台呢？毕竟多一个平台多一份机会嘛。”




《香肠体育俱乐部》支持最多8肠（人）联网混赛，非常的热闹

过了一会儿，他回复我：

“好吧，我实在忍受不了虚拟摇杆和虚拟按键。要针对触摸手势设计操作又太麻烦……我觉得手机不算很好的平台，我想做真正的游戏。”

我们之前发表过莉莉丝CEO王信文的专访。在专访里，王信文说了一句话：“现在真正的主流玩家其实是不接受手游的，他们觉得玩手游是一件很LOW的事情。”关于这件事，我其实一直有深切的体会。

无论是国内还是国外，玩家群体越“硬核”，对手游的接受度越低。不光玩家如此，游戏开发者更是如此——说到底，游戏开发者可算是最硬核的游戏玩家。我采访过的手游制作人（无论是刚刚创业还是已经成功）普遍热爱主机游戏，但要问起喜欢什么手游，就几乎只能礼节性地列举两个腾讯或者网易的大作。

通过上面的例子，我想引出的是另外一个话题：中国手游行业在全球手游行业里的位置，类似手游行业在游戏行业里的位置：足够强，足够大，但却并没有足够的影响力和话语权。

这样的比照其实很清晰。中国已经是最大的游戏市场，其中大多数份额被手游占据。同时，在全球游戏行业中，手游的市场份额已经超过主机游戏。

如同少有能对整个游戏行业产生影响的手游一样，少有能影响全球市场的中国手游。单纯的市场成功很难算文化输出。而少数手游已经做到了文化输出，它们有真正的文化影响力。但

是，中国手游呢？

中国手游已经有能力进行文化输出了吗？

## ■ 在海外最成功的国产手游

说到中国手游的海外成功，绕不开以下三个公司：智明星通（elex）、成都尼毕鲁科技（tap4fun）和米哈游。智明星通的《列王的纷争》（clash of kings）在大多数欧美国家和东南亚国家的iOS畅销榜上都排行前列。尼毕鲁科技是最早开始移动游戏海外发行的公司之一，他们在2013年上线的《银河传说：时空舰队》至今在东南亚和一些西方国家的市场上拥有不错的收入。米哈游的《崩坏学园》系列在日本虽然不算成绩非常出色，但作为一个国产二次元游戏，能"逆输出"到日本并有一定口碑，也算是相当难得。

《列王的纷争》的玩法和画面同《战争游戏》多有相似之处，但玩家普遍并不在乎这一点。《列王的纷争》的画面更好，战斗场景更流畅，付费内容也比《战争游戏》更友好一些。

劳伦斯是一名《列王的纷争》的英国玩家。像《列王的纷争》这样内置社交系统非常完善的游戏，往往缺乏（或者说不太需要）游戏外的玩家社区。倒是有官方的Reddit专区和论坛，但人气低得可以。因此，要定向找到这么一名英国玩家还挺不容易的。

实际上，我并不是"定向"找到劳伦斯的。遇到劳伦斯完全是巧合，他是我半年前介绍的游戏《BEAM》的开发者。

半年前采访他的时候，我也询问了他最喜爱的手机游戏。他是个资深手游玩家，列举出了一大堆游戏，其中就包括《列王的纷争》。我问劳伦斯："你知道这是中国游戏吗？"他显得有些吃惊，说："我并没有特意了解过。我知道这个游戏里的中国人特别强势，不过……中国游戏？我没想到过这会是一个中国游戏，它一点不像是个中国游戏。"

我问："什么样的游戏才像中国游戏？"

劳伦斯停了一会儿，告诉我，这个问题有点复杂。他后来发给我老长一段话，大意如下：

说起中国，肯定就是中国功夫、中国菜、狮子舞和汉字这样的符号。但是，要谈论中国游戏，甚至中国手机游戏的话，他并找不出太多观点。倒不是被刻板印象干扰，问题在于甚至没有足够多的游戏能帮助他形成刻板印象。

劳伦斯告诉我，在《列王的纷争》的英国玩家眼里，中国玩家的形象并不算太好。

劳伦斯出生于南非，2003年搬到英国。他在军队中服役了7年，退役之后进入大学学习计算机，然后在"高龄"之下进入了一家最顶级的投行。他的团队bimonks是个纯线上团队。他的美术师Yuliya是白俄罗斯人。他的前合作伙伴，嘉文（也是他的亲哥哥）现在在中国做英语教师。劳伦斯告诉我，嘉文是个出色的艺术家，去中国是真正意义上的"说走就走的旅行"——走之前还在商量两个人搞全职独立游戏呢。

你看，这是个相当具有国际视野的玩家。他不会太有民族偏见，所以应该能做出比较客观的判断。

"中国玩家普遍比较国家主义……有些玩家甚至比较种族主义。当然，会这么感觉，大概主要还是因为打不过他们……中国玩家普遍既有钱又有时间，几乎统治了这个游戏。有消息说《列王的纷争》里存在打钱脚本（这个游戏有Facebook页游版，所以确实有技术上的可能性），不过没有确凿的证据。你这么一说我倒是可以理解，为什么游戏里有这么多中国人，因为本



《列王的纷争》在大多数欧美国家和东南亚国家的iOS畅销榜上都排行前列


劳伦斯的照片



《银河传说：超时空舰队》至今在东南亚和一些西方国家的市场上拥有不错的收入



《崩坏学园》系列能"逆输出"到日本并有一定口碑，也算是相当难得

来就是中国游戏嘛。”

原则来说，此类游戏中的“国家对立”应该是完全虚拟的。但在《列王的纷争》中就不是这样。

针对中国人的“打金脚本传说”主要源于一个视频。视频的截图就在上面。如你所见，图中的应该是一个我国台湾省的玩家（比较有趣的是，台陆玩家关系在《列王的纷争》中格外和谐）。他不停地点击着内购按钮，点到游戏几乎卡死。很难说这个视频是否属实，总之在这个视频出来之后，中外玩家间的对立日益紧张。

劳伦斯说：“在全球市场上获得成功的中国游戏是极少数。玩家心中的‘中国游戏印象’，很多情况下只是‘中国玩家印象’的错位。至于对《列王的纷争》本身的印象，我觉得它确实和《战争游戏》很像，但在各种细节上都做得更好。问题在于，它没有那种致命的，让你一下能记住的东西。原谅我说得不好。”

## ■ 文化输出的现状

“啊咧？欧尼（奈）酱你素在看文字介绍么？( ˉ . ˉ )+ 喂喂，这文字有神马好看的啊！！！快去点下载啦，反正素免费的，不下载看再多介绍也木有办法与伦家订立契约啊，呜啦啦啦~~~~喂喂，说你呢，介绍完了啊，快去点下载啵，乃这表情是对本小姐的介绍心存不满么？（中略）……难道，你不想在这崩坏的世界中，与本小姐做更多奇怪的事情么？快去摸一下那个下载按钮啵~（—.—||）节操掉了一地。”

上面的文案来自《崩坏学园》。它在日区的简介正常得多，完全没有日本的网络用语。但是，从这段文案里，你大致可以推测出这个游戏的风格。之所以把这个游戏单单拎出来说，原因在于，它就是一个很好的例证：在海外市场取得成功的游戏往往需要倚仗外国文化，有时候还会有点“跑偏”。这样的游戏离“文化输出”确实很远。

我曾经把这个游戏发给我的老朋友PainZ。你如果有印象的话就会记得，他不光是硬汉和可敬的公务员，还是一个萌系动画爱好者。

他是个铁杆《战争游戏》玩家，为了避免先入为主，我没有让他玩《列王的纷争》。最开始他只表示“我喜欢Anime（动画）”。我本以为他就是和很多美国人一样，单纯喜欢《海贼王》《龙珠》《进击的巨人》之类，万万没想到他会对《崩坏学园》感兴趣。他的硬汉之处在于，他拒绝了我提供的App Store日区账号，自己弄了个App Store中国区账号下载了国服版《崩坏学园2》。你知道对外国人来说强行申请一个中文账号有多难。

他用谷歌翻译观赏了中文简介后，表示“并没有你说的那么糟糕”。当然，我怀疑他根本没看懂。

玩过几天后，他说了和劳伦斯几乎一样的话，简略概括如下：“《崩坏学园2》还可以……但是我玩过其他几个日本手游……我很难确定《崩坏学园2》是不是中国手游，也很难说出它有什么特点……”

我有些不甘心，再次联络了六个外国玩家。他们中有的是普通玩家，有的是游戏开发者。从地理分布来看，他们来自巴西、日本、美国、芬兰、澳大利亚和南非。感谢伟大的互联网，我大致凑齐了来自所有大洲的玩家。我请求他们玩了上述的多数（在海外获得成功的国产）游戏，结果我发现，他们的回答保持了惊人的一致。

他们对中国手游的理解，也许可以映照为世界对腾讯的理解。

《商业周刊》曾经发表过一篇文章，宣布中国已经在手游这个文化领域取得了统治地位，并将开始大规模的文化输出。

事实上，无论是根据我的主观印象还是客观了解（可能并不太全面），外国玩家几乎都知道腾讯，但主要是因为它刚刚收购了Supercell。至于腾讯自己做了什么游戏，什么游戏比较火，虽然一查就知道，但是——“我们都没玩过呢，没什么好说的”。

看起来，我们的手游产业并没有做到文化输出。那么，“文化输出”到底指什么？

传统的“文化输出”定义如下：“文化输出是指一个国家为了达到某种目的，主动而有意识地将其传统的价值观传播或强加给其他国家的过程。”

这个定义已经有些脱离时代了。首先，文化输出的不一定是价值观。对游戏领域来说，在全球范围内掀起某种（正面的）潮流，推广新玩法，塑造出影响力巨大的虚拟明星，甚至将虚拟的新世界带向全世界，这些都是文化输出。其次，文化输出并非必须和传统文化挂钩。例如大量进行文化输出的日本，其流行文化至少不完全源自传统价值观。美国输出的更是百分百的现当代文化。

另外，游戏本身就可以塑造文化，反哺文化，想想里约奥运的东京八分钟吧。再举个例子，你从Supercell的游戏里感受

真伪不明的视频截图




《崩坏学园》这样的游戏离“文化输出”确实还很远

到了什么“被主动强加”的芬兰民族精神了吗？显然没有，但一说起《皇室战争》你肯定就会想起芬兰，Supercell就是用游戏塑造当代文化的极佳例子，他们无疑进行了成功的文化输出。

当然，芬兰游戏业也不是石头里蹦出来的，一切都需要积累。就现状而言，中国貌似并没有足够的积累，但也存在例外——我们已经有了一些文化输出，当然可能说不上太成功。

不少武侠题材游戏在东南亚取得了惊人的成绩，例如《九阴真经》在越南的Google Play排名甚至超过了《列王的纷争》，常年保持在畅销榜前列。《倚天屠龙记》在马来西亚的人气也非常高。非要吹毛求疵的话，这基本上是金庸老先生的功劳，很难说是“手游的文化输出”……

事实上，武侠题材游戏是中国游戏文化输出最成功的案例之一。但我们也要看到客观事实：东南亚国家本来就处于较低的“文化水位”，又和中国有亲密的文化血缘关系，因此在东南亚输出武侠文化并不是多巨大的成就。

当然，凡事都有第一步。但是，从目前来看，第一步和目标之间的距离有些过长了，而且我们久久没能迈出第二步。

## 未来

有个问题，为什么中国手游就必须输出文化不可呢？

我是反过来看的。能力越大，责任就越大。中国是世界最大的游戏市场，我们有最好的人才和最雄厚的资金支持，难道不该对人类的游戏文化事业做出应有的贡献吗？

我希望在某天，能有这么一个好玩、新颖并且足够成功的游戏出现：人人都知道它来自中国，它本身就是文化现象，自然而然就形成了文化输出。

事实上，《刀塔传奇》是最接近上面所说标准的游戏。但是因为种种原因（最大原因是被《Heroes Charge》先一步占据了市场），它在海外的收益远没达到预期。《Heroes Charge》在海外一度拥有巨大的影响力，而它获得的一切本应该属于《刀塔传奇》。

《刀塔传奇》在国内极为成功，但很难说有获得了多好的声誉。虽然莉莉丝已经和V社、暴雪达成了和解，然而无可否认，《刀塔传奇》确实是一个曾经在版权上有过污点的游戏。因此，非常遗憾，我们虽然有这么好的游戏，好到对（世界的）手游产业做出了巨大贡献——全世界各国的手游行业都有无数个它的复制品——但是它没有输出什么“文化”。

把视角拉远一点的话，我们可以看到手游行业的“邻居”：移动互联网行业。国产移动互联网产品几乎完全以复制外国同类产品起家，但这么多年下来，很多产品（比如微信）已经反过来成为被西方互联网行业模仿的对象。谁说中国游戏做不到呢。我关注手游业的时间不算长，但已经有这样的感觉：无论大厂还是小工作室，普遍趋势是越来越注重游戏质量，越来越注重拓展玩法（且不说是否完全原创）。量变是会导致质变的。

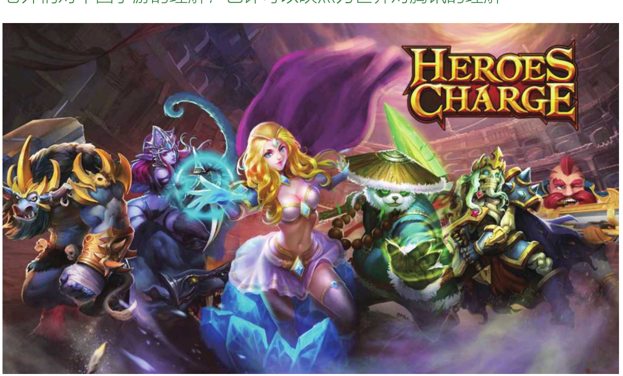
在移动MOBA和移动FPS上，国产手游厂商显然已经做到了世界最强。国产厂商甚至领先一步进入了移动MMORPG时代，而这样的趋势并没有在其他主流市场出现。也就是说，国产手游也许还离不开模仿，但不再是那个跟在美日欧大厂后边亦步亦趋的小弟了——他已经有能力确立自己的潮流。

中国手游离有能力进行文化输出的那一天已经不远。P


老外们对中国手游的理解，也许可以映照为世界对腾讯的理解



不少武侠题材游戏在东南亚取得了惊人的成绩，例如《九阴真经》



《Heroes Charge》在海外一度拥有巨大的影响力



一说起《皇室战争》你肯定就会想起芬兰

# 日本玩家是怎么看国产手游的？

文 | 触乐网 或闪




在动画、漫画和游戏这些方面，日本人有着不可思议的“谦虚”。他们的媒体夸赞民族自己优秀而扎实的工业和“匠人精神”，为最近好几千万外国游客来到日本、对日本文化感兴趣而感到骄傲，但往往很少会主动大范围地提到动漫画和游戏这些在全世界看来都是真正处于领先地位的文化领域来进行“自我满足”。尽管这些边缘文化可能组成了我们这些外人看起来的日本文化内容的全部，但主流、或者说“正常的意见”往往不会涉及或者承认这一点。比如说他们对于最近在我国大热门的手游《阴阳师》的看法，就很具有代表性。

由于《阴阳师》并没有在日本上架，我们在日本推特和雅虎上搜索相关内容也并不能够多到足以代表日本玩家的主流意见，但是我依然还是在不同的地方发现了这样的两种类似的评论“说起来，阴阳师这个东西原本就是从中国来的吧w”，“这个游戏看起来完全就像是一款日本游戏，但他们似乎丝毫没用考虑过要进入日本市场，到底为什么？”

而这款游戏也的确得到了日本网友的关注。如果在日本主流搜索网站雅虎上输入“陰陽師”这三个字，“阴阳师 游戏 中国”这个备选项就会出现在搜索联想中，很明显这指的就是最近很火的这款国产手游；而我在推特上也搜到了关于如何下载并注册使用这款游戏的简单教程，并亲切地提示说“需要输入你的手机号码，所以玩不玩还是自己判断哦。”

如果在雅虎上搜索上述关键字，我也惊讶地发现《阴阳师》这款手游在日本方面最初的消息的时间显示的竟然是今年的5月份。虽然这个消息来自于一个以介绍中华圈之内的“宅文化”为主要内容的博客，但我也依然在评论区看到了上述类似的内容，“这个游戏看起来真不错，不过，原本阴阳这个说法就是中国的吧。”“不不不，我们都做了那么多关于三国的游戏了，也没什么立场说他们中国吧。”

几乎很少有关于“他们居然做了一款有关日本文化的游戏”这样的雀跃，更多的网友则是抱着围观的态度：“虽然是中文但我居然看懂了”，“这些声优和配乐看起来真厉害啊。”

我的同事周思冲在他的一篇名为《中国手游有能力进行文化输出吗？》的文章中，采访了不少国外玩家和开发者，向他们询问了对国产手游的看法。在这些各式各样的有趣的反应中，我们发现这些在国外也“活得很好”的游戏有一些共同点，那就是它们绝少会有“中国特色”，这也是周思冲在上述文章中得出的结论之一。

这些在国外也很火的手游普遍带上了“全球化”的特征，更确切地说，这在某种意义上约等于游戏的欧美或者日本的血统。不过，相对于更具有“普世价值”的欧美游戏设定来说，日本风格游戏的立场显得很微妙：就像我在上面的论述中提到的日本网友和玩家的反应一样，他们一方面觉得《阴阳师》成为“国际性”的东西似乎很理所当然，我并没有看到有任何评论在质疑“阴阳师”如此小众的东西居然在海外（尤其是亚洲）市场有着如此的知名度；但同时，他们也对“非日本产的和风游戏产生了”某种疑惑，或者说是一种奇特的感觉：“这样的游戏居然没有考虑要在日区上线

吗？”用一个类似的比喻来说的话，这种感受就相当于那些数不清的借用了“西方奇幻和中世纪文化”的日本游戏一样。

这似乎在重新提醒我们关于“全球化背景之下的普世文化”的问题。强大如日本，也干不过欧美的普世价值啊。

但如果我们抛开“和风”这个限制，来看那些并不具备日本特色，但是也在日本获得不错成绩的国产手游的话，我们又会看到两种截然不同的景象。一是由这些游戏的外观和玩法造成的：就拿最近刚刚在日本上线，就获得不少好评的国产手游《全民突击》（日本名称为《HIDE and FIRE》)来说，我能看到很多类似《战舰帝国》在日本的评价，“在以萌系抽卡为主流的日本手游中能有这样的游戏上线真是太好了，我等了好久了！”

而许多对《战舰帝国》这款国产手游评价颇高的日本玩家也出于同样的理由：这款游戏看起来游戏性很高，可以对战，游戏风格并不卖萌，“看起来就像是真正的游戏”。有一个玩家甚至还在听说这款战舰游戏有所有《舰娘》中没有的要素之后去搜了一下，发现官方的广告词中写了“可以搜集数量高达200艘的舰艇！”之后极为扫兴：因为“收集”也是《舰娘》的重要元素之一；而日本游戏媒体Fami通在介绍这款游戏的报道中也使用了“【注目】萌系要素为0”这样的宣传语。

日本玩家的另一种反应则表现出了某种程度的“国家主义”倾向，这点在《列王的纷争》中显得尤其明显，并且可能并不仅仅只有日本玩家会有这样的印象。如果我们去搜索关于《列王的纷争》评价的话，就会发现在差评和好评中都会时不时地夹杂着关于“中国人和韩国人实在是太多太抱团了”的抱怨，而很多时候运营方面的问题也会端出“因为是中国（韩国）的运营商吧，所以态度这么差”的理由来给出差评。当然，这其中也由很多事端的确是由中国玩家和运营方不作为而挑起，但因为游戏“来自中国”就开始批判的评论也不在少数。

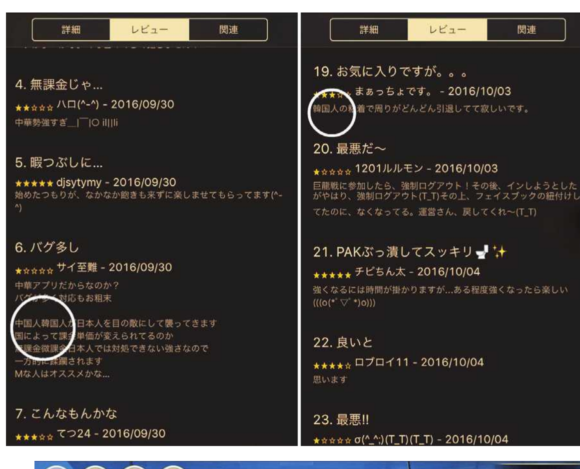
顺带一提，在《全民突击》的日区评论中，有不少评论也指向了游戏中公共聊天室中的“求艳遇”和“污言秽语”的发言。一位日本玩家在评论中请求运营出面，而另外一位玩家则提醒其他人说“游戏本身不错，但是我推荐大家还是不要看公共聊天室为好。”

相比这些受众更广泛的手游来说，二次元的游戏又如何呢？总体上来说，由于这些萌系游戏缺乏和其他玩家对战要素、并且获胜可能也并不是游戏的主要目的，所以相比上述游戏来说，玩家之间的火药味则要小许多。不过，也可以看到，在萌系手游已经开始出现饱和态势的日本手游市场，《崩坏学园》和《天天传奇》（日本的名称为《天空和大地的Cross Noarh》）游戏也只是被当作了“诸多萌系游戏中的一款”被某些留下来的玩家默默地刷着：这两个游戏在日本SNS上的活跃程度都乏善可陈。不过，我还是找到了一些“平和”又带有日本特色的评论，比如下面这两条来自《崩坏学园》之下的评论，就可以看到有一位玩家在和运营方商量说，“既然你们都把游戏设定在日本了，为什么不干脆让自卫队登场呢？”另一位玩家则对游戏中某些日文的别扭表达发表了自己的意见。

而《天天传奇》之中，则有一位玩家给游戏机制中存在的“自动战斗”给予了相当高的评价：“最近流行的游戏中还是自动战斗机能最重要啊。如果需要我时不时操作一下的话真的就很容易厌弃，但这款游戏都不需要我动手，真是太便捷了！我期待你们还能加上更多的新角色哦！”

总得来说，无论好坏，许多日本玩家能感受到的东西其实中国玩家也能感受到，而很多时候环境的不和谐还是和游戏机制以及游戏运营方式有很大关联吧。P







**左上图** App Store上关于全民突击的评价，目前好评占据绝大多数。目前这款游戏在日区下载榜排行一直在前三位区间内浮动，畅销排行在50名前后浮动

**右上图** App Store上关于《列王的纷争》的一些评价，中国和韩国出现的频率颇高

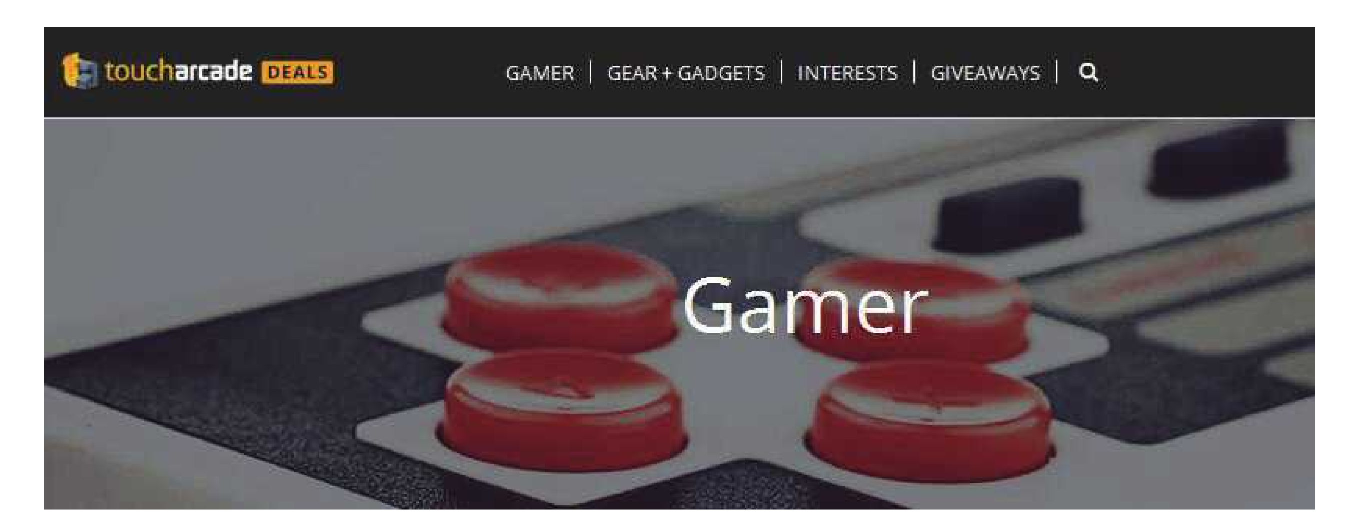
**左中图** 日本网友对战舰帝国的评价，很多都会拿它同《舰娘》进行对比

**左下图** 日本玩家对《崩坏学园》的两则评价

**右下图** 一位日本玩家评价《天天传奇》：“自动战斗真棒！”

# 付费手游到底死没死?

文 | 触乐网 楼潇添




## ■ “付费模式已死”隐含的意思是什么?

付费游戏死没死的问题，年年几乎都有人提。

就在几周前，芬兰手游公司Next Games的制作人，《行尸走肉：无人之地》的开发者Sulka Haro发了条推特说：“在美区苹果商店，付费榜第一的应用只够排到畅销榜第235——付费模式真的死了。”另一家外媒Gamasutra报导了这则消息，并补充了一些数据，说明当时的美区畅销榜前50，只有《我的世界：口袋版》是付费游戏。之所以说前50而不是前40、前60，也不是有因为50这个数字特殊，而是因为《我的世界：口袋版》正好在40、50名开外徘徊，让它再往上爬就比较难了。比如我现在看，它就排在45位。

美区畅销榜继续往下看，当时还有另外一款付费游戏——Telltale的《我的世界：故事模式》在200名左右。我现在已经看不见它了。所以200名内比较排名相对稳定的付费游戏只有《我的世界：口袋版》。要知道，《我的世界》是史上最畅销的游戏之一。整个地球上销量破亿的就两款游戏：《俄罗斯方块》，然后就是《我的世界》。它在榜上只能说明它强，跟付费游戏真的没什么关系。

所以说，看畅销榜就知道“付费游戏已死”，这个表达虽然不够准确，“死”这个词有点儿抽象，但它隐含的意思是没有错的，我们肯定早就可以说，在苹果商店，付费模式与F2P一战，付费模式完败。这是没什么可争议的。

F2P占绝对优势，从这一点判断“付费模式已死”，完全没有问题。问题在于这么说让玩家不服，注意，是玩家，而不是业界分析师、媒体从业者，这视点有时是不一样的。

## ■ 争议来自“手游爱好者”

比如说，Touch Arcade（下简称TA）论坛中的一位玩家就提出了完全相反的观点。他说眼看着到处都在宣扬这种观点，人们抱怨着F2P模式，抱怨着移动市场被它毁了，抱怨着手机上根本没有什么好手游了。但他却认为，这不是真的——手机上有好游戏。他实实在在举了许多例子作为反驳，还都是今年出的新游戏：《断臂》《The Quest HD》《节奏地牢》《少年泰坦》《拉力竞速2》《人力资源机器》《帅鸽男友》《最终幻想9》《崩溃大陆》《诺曼底英雄》《Tormentum》《失落的边境》《浪漫沙加2》《Imbroglio》《泰坦之旅》《Warbits》《第9黎明2》《圣剑传说》《伊苏2》《Momoka》《地下城工会》。他说就在发帖的这个星期，苹果商店还上了《命运之跃》《Hero Generations》《天空鱼传说》和《王权》4款好游戏，这之后，也还会有《加拿大死亡之路》《翡翠帝国》等等陆续上架。

“移动平台上有很多垃圾手游？没错。”他说，“但人们说得好像这上面就再也不会有我们能玩一辈子的好游戏一样。我很疑惑为什么人们老是这么抱怨，真的。”

这确实体现了某种隔阂。这位玩家提到的这些游戏，质量都相对较高，但它们基本都淹没在F2P的大潮中，除了苹果推荐，你在其他地方很少能看到它们获得应有的关注，尤其是在国区，这些真正的付费游戏反而完全没可能上付费榜，因为那里已经充斥着拼命想要曝光度的1元游戏，已经太挤了。

如果你根本没见过这些付费游戏，那么，当你提到手游的时候，往往对应的关键字就是“垃圾”，而如果你真正对这个领域保持关注，就会发现其中确实能产出有一定质量的作品。只不过大众玩家少有机会看到这些游戏，就算看到了，付费的门槛也将其拒之门外，陷入没人关注的恶性循环。

但就是因为有这些作品的存在，这位玩家认为付费模式没有死，你看，还有这么多好的、新的游戏呢！他如果这样想，而

且举出这些例子作为“手机上还存在好游戏”的证明，我简直有些难以反驳。

可他的例子确实有一个大问题。

## ■ 另一层意义的“付费游戏已死”

我如实地引用了他举的所有例子，没有遗漏，也没有随意增加。但是你看，这里边甚至有《最终幻想9》，《最终幻想9》当然不是什么“垃圾手游”，但也确实是今年新出在移动平台。可要是你提起《最终幻想9》，你会把它当手游吗？它是手游吗？它有手游，它有移动版本，甚至它炒了冷饭，这才是正确说法。

你再回想一下的话，畅销榜上的《我的世界：口袋版》，那也算是跨平台的游戏，而《我的世界：故事模式》，那更是首发就全平台的。不光是《最终幻想9》《我的世界：口袋版》和《我的世界：故事模式》，在他举的例子中，《节奏地牢》，那最早是2年前的PC游戏，《断臂》，原来是PSV游戏……你一款又一款看下去，如果把例子中跨平台或者移植的游戏都去掉，那么，真正在手机上独占的，只有《拉力竞速2》《Imbroglio》《Warbits》《Momoka》《天空鱼传说》还有《王权》——对，让我们把《王权》算上，它虽然有Steam版本，但其实是为手机而生的游戏。所以总数是6款。

6款，这是有点儿讽刺的。你要举付费手游里的好游戏例子，举了一大堆，结果都是移植和跨平台，手机独占只有6款，这说明大部分游戏并不是非在手机上玩不可的，甚至从事实来看，在这些例子中，有许多在手机上玩还会有损体验。

TA有一个手游数据库，几乎会把所有的付费游戏全都收入，总数多达5000多页，能显示出来的就有100000+，其中最早的一批是2010年左右上架的。抛开那些无人问津的付费手游，我统计了一下，TA显示最近一年有曝光度的付费手游一共是221款。是的，从2010年到现在付费手游的总数有100000+，但有曝光度的，在近一年里就只剩221款。其中移动平台独占的有107款，剩下114款全都是跨平台，要么是老游戏（也有桌游，甚至游戏书）移植，要么是近两年的新游戏，有Steam版，也有移动版，这样跨平台的游戏数量至少有9成。换言之，在近一年有曝光度的221款手游中，有一半既上了Steam，也上了iOS。而在剩下的107款移动平台独占的手游中，大部分都不是该账号下的第一款游戏，而属于账号下第一款游戏的，在107款中只有20款。换句话说，在过去一年，在这个地球上最大的手游玩家社区，总共只有20款新人开发的付费手游得到曝光。

这是另一层意义上的“付费模式已死”，做纯粹付费手游的新鲜血液干涸了。毫无基础的付费手游开发者都得面对这个现实，你会是这20分之1吗？或者说，苹果每年有20万款游戏上架，你有机会成为这已经是万里挑一的20分之1么？

## ■ 逐渐成熟的付费模式

当我们分析手游市场的时候，得出的结论经常是F2P占绝对优势、F2P市场成熟了，而事实上，被F2P挤占到一角的付费手游，其内部结构也在悄然发生着变化。

早期的付费手游，主力是大厂，他们有能力从各大平台移植游戏；在中期，中小团队开始有机会成功；而到现在，部分中期取得成功的团队仍能够继续生存、产出新游戏，但新鲜血液要想得到曝光，机会就十分渺茫，另外，已经有相当一部分数量的付费手游，它会有Steam版本，有的是从Steam移植而来，有的则是首发既有PC平台，同时也有移动平台。这是苹果商店被F2P淹没、付费手游越来越难得到曝光，同时Steam在近两年发展越来越好的结果。对于中小团队来说，Steam那里可能门槛更高、开发成本更高，但做付费游戏成功的机会也相对更大。

现在的移动平台，对于大厂来说，仍然是F2P和移植的乐园，他们基本只专注这两种游戏了，当然其中也有例外，比如SE旗下的蒙特利尔工作室。而做付费手游的多数是中小团队，而且其中有相当一部分，是有一定基础的中小团队。

总的来说，对于中小团队而言，现在的苹果商店并不适合作为单一的主战场。虽然这也不是说原生付费手游就彻底完蛋了。即使是在如此恶劣的情况下，苹果商店还是能偶尔出现成功的付费手游，前几周的《王权》就取得了很好的成绩，但这毕竟是少数，而甚至是《王权》这样显然为手机而生的游戏，也选择了上Steam。

不得不说，Steam这两年的发展状况相当好，上Steam的中小团队游戏越来越多，其中选择跨移动平台的也不在少数，iOS上的付费手游越来越像是Steam平台的衍生。

所以在移动平台上，付费游戏死了吗？我觉得确实不能说死绝了。正如那位TA论坛的玩家所说，仍然不断有新游出现。但我们不得不认清一个事实，这些付费手游的结构已经发生了某种变化，它们相当程度上依托了其他平台，而原生付费手游中的新鲜血液，也已经越来越少。P




为了不死，为了付费榜，哪怕用最传统的方式也要试一试

# ByuN夺冠，坚持总有出头天

文 | lost_star




刚刚结束的2016GSL决赛上，ByuN以一个近乎完美的4:1的比分击败去年WCS的世界冠军SOS，夺得了职业生涯第一个S级比赛的冠军。他也是整个“星际2”历史上唯一一位没有战队仅依靠自己自律训练就夺得GSL冠军的选手。

由于场下观众热情太多，性格内向的ByuN显得非常腼腆，夺冠后没有那么激动。接受颁奖典礼，亲吻奖杯，这一幕像是早已排演多次。

时光回转5年前，彼时的ByuN正经历着职业生涯也是人生中最艰难的时刻。

## 默契赛风波

2011年的11月中旬，ESV TV赛事ByuN与CoCa比赛第二盘CoCa以1:0领先，并且在第二盘中优势巨大。正当双方僵持的时候令人意想不到的事情发生了，ByuN突然开始打字聊起天来（类似于叫了一声好哥哥），然后CoCa居然直接退了游戏，第三盘的决胜盘，ByuN突然发力，带走了CoCa晋级下一轮。由于此次比赛的冠军将有A级的资格，CoCa早已获得S级16强的资格，并不是很在意这个名额。加上和ByuN是好友的关系，头脑一热就直接退出了游戏进行下一盘。

虽然没有涉及到金钱交易此次事件的性质并不算是假赛，但也是恶意消极比赛。这是双方选手职业素养上的问题，甚至可以上升到选手道德层面。GSL主办方对此极为恼火，对ByuN采取禁赛半年（不允许参加GSL）的处罚，ByuN所在的Prime战队也对ByuN采取了短期禁赛，直到战队觉得ByuN适合参赛为止。好友CoCa则没有这么好运了，此次事后无奈宣布退役并退出GSL的S级比赛，退出Slayers战队，从此再不参加线上线下比赛。

在韩国电竞选手是一种令人尊敬的职业，不仅是因为他们引以为傲的成绩，更是职业选手的素养。默契赛的发生体现出了ByuN与CoCa两人职业素养的不成熟，作为职业选手，他们不具备不屈不挠的竞技精神与认真负责的比赛态度。二人把比赛当做儿戏，无论对观众还是赛事都是极大的蔑视。默契赛之后，ByuN一度遭到周围人的非议，加上好友因己而断送了职业生涯，种种因素相互作用本来性格就非常内向的ByuN变得更加孤僻。

## 重回赛场

四个多月之后的GSTL上，Prime战队2:4落后StarTale，作为压轴登场的ByuN连斩Squirtle、Ace和PartinG，完成了惊天的逆转，帮助Prime战队晋级四强。赛后的采访中，记者得知在禁赛期间ByuN疯狂练习，当时韩服天梯的1~5名都是ByuN的账号。

Byun自己在更衣室哭了，他诚恳的向广大玩家道歉，并表示这次的胜利还不足以为自己以及战队赎罪。在禁赛的时间内Byun非常渴望比赛，他表示绝不会再出现默契赛的行为，今后不会再儿戏对待比赛，即使是练习也不会！

重回赛场后的ByuN展现出强大的实力，曾以独苗T的身份打入GSL四强，成为了《自由之翼》末期最强的人族之一。由于版本的更迭，在《星际争霸2：虫群之心》版本期间，ByuN并没有取得喜人的成绩，2013年11月18日开始ByuN因为个人原因，突然消失在众人的视野里，具体细节我们无从得知。直到2015年4月的雷锋杯，我们才再度看到他的身影。

2015年11月14日，《星际争霸2：虚空之遗》版本的第一个大型比赛咆哮杯，半决赛Byun2:3不敌TY。其中在暮色之塔上的一局ByuN突然打出了PP请求暂停，问其原因居然是因为手抽筋了。可想而知平日里的训练到底是强度多么高，才能导致比赛时候手抽筋！

之后，ByuN以雇佣兵的身份加入了X-Team，SL线下总决赛上无敌的表现帮助曾一度需要保级的X-team夺冠；IEM台北站上，ByuN也是力克众人，打入决赛，虽然不敌SOS，但已经证明自己是虚空顶尖的人族。



夺冠后接受afreeca总裁的颁奖




### 退队风波

2016年5月26日，闹得沸沸扬扬的离队风波再次把ByuN推到风口浪尖上。

原本ByuN加入X-Team是以雇佣兵的身份（打一场算一场的钱，随时随地可以走），在帮助战队夺冠后双方都有长期合作的意向。X-Team背后没有大型赞助商，无法支付ByuN这种级别选手的工资，只能继续以雇佣兵的模式和ByuN合作。可X-team非常想留下ByuN，于是战队经理想了一个办法给ByuN找了份直播合同，希望以此来支付ByuN的工资。直播平台其实并没有太多强烈的愿望签下ByuN，只是看在X-Team负责人的面子上才给出这份合同。由于语言交流上的问题，ByuN希望得到一份韩文版的合同，但直播平台表示只有中文和英文的合同，不愿意找人给ByuN翻译韩文合同，X-Team的负责人为了留住ByuN，表示自己找人给ByuN翻译。

ByuN方面一开始并不知道这份合同是直播合同，更不知道这份合同是战队经理帮他争取的，X-Team方面也没人告知ByuN这份合同的由来，于是ByuN就认为这是战队正式签约合同便口头欣然答应了。由于合同细节问题，双方一直拖着，过了一段时间，韩文版的合同翻译出来了，可在等待期间ByuN咨询了曾在中国有着同样经历的好友，觉得工资条约很不公平，希望得到战队与直播的双合同，或者把直播合同里的工资再涨一点。

战队负责人通过直播平台得知ByuN坐地起价想要双倍工资，觉得ByuN不给面子、耍大牌（X-Team负责人认为ByuN这个有着污点的选手在中国有如此高的人气是因为战队帮他宣传），因此取消了ByuN中国比赛的名额。由此导火索加上ByuN不满合同上直播捆绑战队的条件，双方都不肯再退一步，最终导致不欢而散ByuN选择退队。事后没等ByuN方面解释，X-Team负责人直接发文怒喷ByuN，导致ByuN还落得了“魏延”的称号。后来ByuN方面解释，自己只是想提高50%而直播平台方不同意，但自己并不知道索要双倍工资的消息从何而来。

自此，退队事件算是停息。原本可能会有好的合作，离队也应该是好聚好散，但由于缺乏及时沟通导致最后双方不欢而散，令人唏嘘。

其实ByuN并不是一个喜欢叛主的“魏延”。他对战队是非常忠诚的，2015年上半年，当ByuN再度比赛横扫雷锋杯的时候，雷锋杯的主办者曾多次向ByuN发出邀请，但ByuN表示自己只忠于Prime战队，直到后来Prime战队宣布解散完全注销之后，才以雇佣兵的形式加入X-Team。

### 刻苦训练

退队之后的ByuN已经是没有任何战队的独立分子。没有战队的系统训练，没有教练的帮助，甚至可以说没有稳定的收入来源，只能依靠对游戏的热爱与执着在天梯中魔鬼训练。


GSL，ByuN夺冠后振臂欢呼庆祝


亲吻奖杯特写，这是对ByuN这么多年职业生涯最大的奖励


赛后呆在场地，回想自己历经苦难，终修正果，久久不愿离去

可仅仅是依靠人脉来训练非常困难。每个战队都有自己的赛程和自己的训练计划表，出于保留战术准备的目的，赛前的想要找到同等水平的韩国选手训练更是难上加难！ByuN只好找欧美和中国选手进行练习，GSL决赛前实在找不到对手，ByuN只好让好友maru（世界三大人族之一）换神族对练或者和JYP这种已经退役转型娱乐解说的前职业选手对练，赛前准备实在让人堪忧。

即使这样，ByuN依旧练的非常刻苦，刻苦到足以让别的选手望尘莫及的地步。在经历了无数挫折之后，ByuN没有放弃自己的电竞梦想，为了证明自己，他不断地坚持着。退队之后，当时天梯第一的ByuN积分高达6800多分，领先了第二名近三百分。

### 天道酬勤

GSL半决赛结束，ByuN在接受主持人采访的时候摄像机捕捉到了一个镜头，ByuN向众人展示了自己的右手腕内侧有着半球状的红色肿块，这是要历经多么残酷的训练才会导致如此的磨损，让人难以想象。

ByuN接受采访的时候表示，自己日常生活里除了吃饭睡觉之外只有练习、练习和练习！

有些SC2选手在没有比赛的空窗期，会选择在回家之后打LOL或者《守望先锋》来放松放松。但ByuN即使在消失视野的那一年半里依旧保持着高强度的训练，正是这种对“星际”的执着与热爱，才让他的实力保持在世界前列。

决赛里ByuN除了第一盘由于战术上没有衔接好遗憾输掉之外，其余4盘，都打出了完美的统治级表现。最终ByuN获得冠军，接受全场观众的祝贺。

赛后ByuN开了好久的粉丝见面会耐性回答大家提问，并且表示今天他要打的回家不挤地铁了。大半年前在线下赛时ByuN给人那种营养不良随时都会昏倒的感觉也早已不在了！

自2010年第一次参加GSL到如今的捧杯，ByuN的职业生涯太过于坎坷。成名比maru都早，却在巅峰时遭到了禁赛，好不容易解禁重回巅峰，却又因为版本的更迭而再次失去状态。但他却顶住压力苦苦修炼两年，最终修成正果。

九把刀在书里说过：“有些梦想，纵使永远也没办法实现，纵使光是说出来都很奢侈，但如果没有说出来温暖一下自己，就无法获得前进的动力。”在很长的一段时间里，ByuN能依靠的只有自己，坚持一下，再坚持一下！正是这种不屈不挠的精神，使得ByuN完成了实现自己的梦想，江南GOMTV演播厅的墙上也会永远挂上ByuN亲吻奖杯的照片。P






# 只是好玩就可以了吗？

对于很多玩家来说，选游戏最重要的一点就是这个游戏是否好玩。

好玩固然重要，但是有些游戏看起来很好玩，实际上却并非如此，还有一些游戏为了表现其他的东西，故意忽略了过多的可玩性。

游戏究竟需不需要好玩，在好玩之外游戏还需要什么其他的东西，这可能需要每一个玩家好好想想。

我们不妨问问自己："只是好玩就可以了吗？""只有好玩才可以吗？"

## 你的游戏能吸引玩家吗？

文丨FannyMan

在探讨这个问题之前，我特别想问一个问题，那就是：游戏对于玩家来说是什么？

是华丽的画面？是动听的音乐？是感人的剧情？还是强大的制作团队？我相信对于玩家来说，他们可能会看中这些，但是绝对不会因此而对一个游戏深爱有加。比如某部情怀游戏的最新作，剧情很不错，画面也说得过去，制作团队也算是老字号了，然而这部游戏被玩家喷成了什么样子大家也看到了。所以对于玩家来说，那些所谓华丽的外衣终究只是外表，真正吸引他们的，还是游戏的内核，也就是——可玩性。

其实很多人，特别是一些游戏制作人，很喜欢强调一个概念，那就是情怀什么的，之前有一部众筹的游戏作品就大打情怀牌，妄图通过情怀来圈一波脑残粉，但是实际上呢，游戏本身质量并不高，所以在赚了一波热度之后，很快就销声匿迹了。你看不到有很多玩家在玩这款游戏，因为这款游戏本身就不好玩，所以再有情怀，不好玩的游戏也是没有市场的，无论是谁来做制作人。当然，我说的这个游戏是《无敌⑨号》，大家不要胡思乱想。

说到底游戏本身还是一件商品，至少是商品，就要遵循商品的一般规律。商品的一般规律就是商品要满足购买者需求，只有满足了购买者的需求，生产者才能获得相应的利益。玩家会消费一款游戏，一定是因为这款游戏合他的胃口，让他觉得开心，觉得这个游戏好玩，所以他才会消费这个游戏，游戏的制作人才会因为玩家的消费赚到钱，如果一个游戏放弃了可玩性，变成了游戏制作人孤芳自赏的作品，那么这种游戏请不要拿来销售，至少不要浪费玩家的时间。

玩家的诉求其实很简单，让他玩的爽了就行了。这种爽是多方面的，比如他在游戏当中可能因为剧情或者画面而感动，或者因为打击感而痛快，又或者因为游戏强大的配音团队而觉得赞，或者只是单纯的想虐菜虐免费玩家。只要你满足玩家的诉求，而愿意消费这款游戏的玩家足够多的话，游戏的制作人就能获得应得的利益，如果你不注重游戏性，只是想开发一款只让自己爽到的游戏，那么我建议你还是自己玩自己的吧，想一边只感动自己一边还想赚钱，这未免太天方夜谭了一些。

所以有时候我特别理解，一些游戏虽然画风精美、剧情感人、配音给力、宣传到位，但游戏本身玩法非常"复古"，然而这个游戏还是大受欢迎，变成玩家口中的经典的原因。因为这些玩



家根本不是奔着游戏本身去的，他们往往只是想听听自己心爱的声优叫自己几声“欧尼桑”。对其他人来说，这个游戏就是垃圾，但是对他们来说，这个游戏就是神作，因为这游戏就是奔着他们去的。

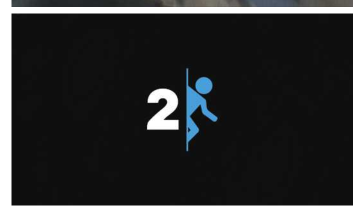
那些开发了不少游戏，然而赚钱不多的游戏制作人，你们真应该反省一下，自己的游戏到底出了什么问题，有没有抓住自己的目标群众，有没有让他们感到满意，如果一直沉溺在自己的世界里，然后当其他人都是笨，觉得众人皆醉我独醒，那么我相信无论过多久，这个游戏还是不会受玩家欢迎。

当然如果你是小岛秀夫，那么就当我没说吧，不过我估计如果你真是小岛秀夫，那么也就不会有什么疑问了。









**左上** 就算不那么好玩，游戏也能凭借营销和“欧尼桑”获得成功

**右上** 情怀有时候虽然能显著提升游戏的观感，但毕竟不是长久之计

**左下** 虽然看起来很像《洛克人》，不过《无敌9号》在游戏性上比洛克人差远了

**右下** 有些游戏很好玩，而有些游戏则只感动了制作人自己

# 游戏想要好玩？没那么容易！

**文丨龙大侠**

如果问你印象最深刻的游戏是什么，可能每个人的答案都不会相同，每个人一定都会有自己记忆最深的一款游戏。是的，每个玩家都是不同的，他们有的喜欢射击游戏，有的喜欢动作游戏，有的喜欢体育运动类游戏，有的喜欢赛车类游戏。萝卜白菜各有所爱，你又怎么知道这个游戏一定是他喜欢的呢？

就比如我，我个人就十分讨厌动作游戏或者射击游戏设计的过于困难，因为我本身就是操作苦手，游戏制作者把游戏制作的过于困难，会让我因为游戏的难度而很快放弃这个作品，无论你说这个游戏有多么好玩，我都不会去碰它。因为我根本就过不了关，为什么还要自找不痛快的被游戏虐来虐去呢？所以我对于难度太高的游戏，本身就是抗拒的。

然而有些玩家对于有难度的游戏就非常喜欢，他们会因为游戏的难度而激发挑战之心，对于高难度的游戏反复尝试，力求达到完美通关的状态，并从中获得乐趣和巨大的成就感。我有一位朋友就非常乐于玩一款音乐类游戏OSU，这个游戏给我的感觉就是它的难度太变态了，根本不是正常人能够通过的，然而很多我看的眼花缭乱的关卡在他的手中就如同行云流水一般的轻松通过，让我惊讶的合不拢嘴。而他还不是最强的那一批玩家，有些玩家的手速，已经达到了人类所能做到的极限，这些人在我眼中，与变态无异。在他们看来，我玩的游戏就属于小孩玩的积木，根本没有任何难度，当然，也不会有任何乐趣。

可能对于不同的玩家来说，不同的游戏难度带给他们的感受千差万别。很难说一个游戏的设计是否符合玩家的胃口。有些玩家就觉得一些休闲游戏画风幼稚，玩法脑残，但是对于年龄较低的玩家来说，这个游戏可能就刚刚好；有些游戏操作别扭，难度超高，可能另外一些人就喜欢这种cult风格的游戏。也许在一些玩家看来，很多所谓的换皮游戏就是垃圾，但是我们明显不能这么说，因为还有很多玩家在玩这样的游戏。所以玩家不会有一个一致的评价标准，游戏是否好玩，也就没那么容易说清楚了。

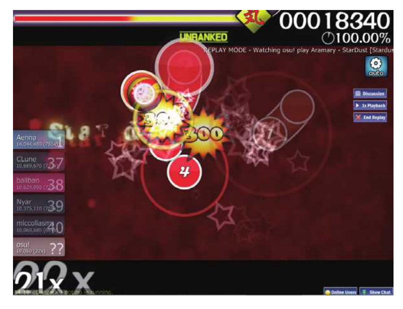
一款游戏在不同的玩家群体里，可能有完全不同的评价，你不能把“三亿鼠标的梦想”这个话题拿到主机玩家那里去讨论，你也很难向索尼PS系列的玩家讲述《猎天使魔女》这个游戏系列在WiiU上有多么好玩。每个人都有自己的一套评价标准，每个人的评价标准都有自己的道理，我们不能因为不同的评价标准就去说一些游戏是神作，一些游戏是垃圾，这些观点不仅极端，而且有些时候，还是错的。

所以，我们很难去评价一个游戏不好玩，因为每个人的评价标准都不尽相同。要想给一个游戏一个比较准确的评价，其实并没有那么容易。

当然，有一些游戏BUG满天飞，开发设计严重不合理，又或者游戏内课金要素异常丰富，已经达到了人神共愤的地步了。我们当然能说这个游戏不好玩，因为他们在设计游戏之初，可能就








**左上** 有多少索尼游戏的玩家得知《猎天使魔女》任天堂独占时感到悲痛

**右上** 《猎天使魔女》的游戏难度还是相当高的

**左下** OSU的变态难度现在还被人津津乐道

**右下** OSU的曲风丰富多彩，你甚至能在上面找到《最炫民族风》




不是为了游戏本身去的。

那么有人会说，游戏好不好玩，就不重要了吗？当然不是，一个游戏好不好玩还是非常重要的。但是在讨论好不好玩之前，我们应该先看看，这个游戏是否适合你，如果这个游戏你不喜欢的话，那么由你来评价这个游戏是否好玩，其实不是那么公平。

# 说说那些并不“好玩”的游戏

**文 | 软饭王**

“只是好玩就可以了吗？”

关于这个话题，我倒并不想把它放在好不好玩这个点去讨论，因为游戏本身会受到很多因素限制。有些时候，因为电脑配置导致的卡顿会令一个很有趣的游戏变得很难玩下去。这不是游戏本身的问题，但是它确实影响了我们的游戏体验。所以关于一款游戏好不好玩，我觉得应该从多方面仔细讨论一番。

首先说说游戏难度对好玩度的影响，我觉得是这样，一款游戏在开发之初肯定会对游戏内的难度有所衡量，游戏的制作人不会无缘无故的突然搞一个非常难的Boss来刁难玩家，除非是这个游戏出BUG了，所以游戏的整体难度一定是趋向平稳的，要么非常难，要么一般般，要么很简单。游戏在上市前肯定会做一些测试，游戏厂商根据自己对游戏的定位把难度设计成一个样子。所以我觉得，一个游戏难或者不难，评价当然是主观的，但是所有人的整体评价，则应该是客观的。有些游戏确实难，有些游戏确实不难，游戏是否难从整体上看应该会更明显一些。

然而我们不能因为游戏的难度去评价游戏是否好玩，因为难度是游戏厂商对于游戏本身的定位去设计的，你觉得难，可能是因为你并不是游戏厂商的目标用户，所以你玩起来很痛苦，那些游戏厂商的目标用户，对于这种难度的游戏，玩起来反而会很开心。这并不是评价游戏好不好玩的标准。当然，这可以是你自己评价这个游戏好不好玩的标准。

其次，有些游戏，则可能为了表现游戏的一些特性而故意做的不那么好玩。比如《荒野求生》这个游戏，游戏为了表现荒野求生的感觉，游戏角色死了就彻底死了，只能重新开一个角色进行游戏，玩家无法通过存档来从过去的时间点上继续游戏，这就大大增加了游戏体验的不适感。其实加一个死亡读取存档是一件很容易的事情（游戏本身是有存档设置的，玩家死亡之后游戏存档删除），但是游戏为了表现这样的感觉和氛围，所以故意这样去设计，你很难说游戏因为这样的设计而变得不好玩了，因为游戏的制作者在设计游戏的时候，就是为了追求这样的游戏体验。

同样的游戏设计也体现在《精灵宝可梦》这个游戏上面，在GBA时代之后的《精灵宝可梦》，正版的游戏是有时钟的，游戏当中的有些精灵只在白天出现，而有些精灵则只在晚上出现，有时候同一个地方白天和晚上出现的精灵是不同的，对于只有晚上有时间玩游戏的学生党或者是没有办法购买到正版游戏的人来说，这样的设计是十分令人恼火的，因为他们因此而失去了捕捉一些精灵的机会，然而游戏的制作方就是为了让玩家能够有与游戏当中的精灵一同生活的感觉才制作的这个

功能，我们不能因为这个功能的一些不利因素，而去贬低整个游戏。

还有一些所谓不好玩的游戏，或者游戏不好玩的方面，则是一些游戏制作者为了增加游戏时长、提高游戏可玩性的无奈之举。比如知名的迷宫游戏《轩辕剑》系列，为什么设计了那么多的迷宫呢？其实原因很简单，就是增加游戏的时长，让玩家尽可能多的把时间花费在游戏当中，因为当年的游戏市场，游戏时长会被看作一个游戏是否值得购买的重要标志。在当年如果有人让你花一百几十的大洋买一个只能玩几个小时的游戏，那么你一定会觉得那个人疯了。因为我花一百几十大洋才能娱乐几个小时，那我还不如多看两场电影。

所以为了增加游戏时长，早期的很多游戏都加入了迷宫系统的设计，如果你不走游戏迷宫，只是单纯的通过游戏剧情，那么可能一下午的时间你就能把这个游戏玩了个遍，但是加入了迷宫和升级要素之后，游戏的时长凭空多了20~100个小时，这样的好事又有哪个游戏公司会放弃呢，所以当时的游戏有很多都选择了加入迷宫这个能够拖时间的玩法。

其实不仅是中国的游戏，国外一些大名鼎鼎的游戏也有这样的做法，比如暴雪的经典游戏《暗黑破坏神2》，就采用了地图迷宫的操作方式，而且游戏为了鼓励你进行探索，你的地图在一开始是不会显示全貌的，只会显示你探索过的地方。所以你为了一览游戏的全貌，不得不对游戏的所有场景进行探索，这无形当中增加了你非常多的游戏时间。当然游戏制作者为了鼓励你探索的行为，会安排一些回复地点和隐藏的宝箱什么的，鼓励你走遍所有地图，拿到所有隐藏的宝箱。这也是变相增加你游戏时间的一种方式，为了增加游戏时间，让你在有限的剧情当中能多玩一会，游戏制作者也算是拼尽全力了。

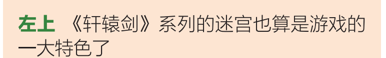
而现在，随着玩家的不断增多，开发经费的日益上涨，联机功能的实现，还有光盘容量的大幅提升（当然硬盘的提升也是非常必要的）。游戏制作公司终于不用为了增加玩家的游戏时间而绞尽脑汁的开发那些迷宫了。就拿《辐射4》举例，《辐射》系列的前两作为了增加游戏时间，给玩家设计了不少复杂的迷宫，但是到了次时代之后，地图容量的大幅增加已经不需要迷宫就可以让玩家花费大量的时间在里面了，而且游戏制作公司为了节省玩家在路途上消耗的时间，还特别开发了快速旅行的选项，这在当年简直是不可想象的。

所以很多时候游戏显得不那么好玩，很枯燥无聊，并不是游戏制作者愿意的结果，它可能是因为技术或者成本的限制，而不得已为之的情况，如果玩家因此而觉得过去的游戏不好玩，进而怀疑过去玩家的品味，那就大错特错了。

我说了这么多，无非是想说明几点，首先就是游戏好不好玩，很多时候并不是玩家所想的那样。游戏的制作者因为一些游戏设计因素或者现实问题的考虑，会故意把游戏设计的不那么好玩，这并不能完全指责游戏，更多的时候我们应该结合具体的情况去看。其次则是游戏好不好玩，还得看这个游戏是否适合你，如果因为这个游戏不适合你，而去评价这个游戏不好玩，那么就有问题了。最后我要说——虽然有很多游戏不那么好玩，不过对于玩家来说，有自己喜欢的游戏，就足够了。P







**左上** 《轩辕剑》系列的迷宫也算是游戏的一大特色了

**右上** 《暗黑破坏神2》中的阴影同样是限制玩家游戏时间的手段

**右中** 如果不用时钟，《精灵宝可梦红宝石》中很多精灵是根本获得不了的

**左下** 除了一开始的营地，《暗黑破坏神2》的其他场景都需要玩家自行探索

**右下** 在《荒野求生》里面，你死了就真的死了








# 巫师

## 第一章

文 | 西门吹风

在遥远大陆的北方，安戈洛黑森林深处，有两个猎人正围坐在火堆两旁，燃烧的并不旺盛的火焰将这两个人的脸映的发黄。坐在火堆四点钟方向的是一个年轻人，而在他对面的那个看样子是一个中年人，不过由于猎人本身拥有强大的身体素质与抗衰老能力，所以那个猎人究竟多少年纪，恐怕只有他自己才知道。

中年猎人正在目不转睛的盯着年轻猎人，年轻猎人虽然也努力的与中年猎人对视，但是他的目光毕竟没有中年猎人坚定，终于，他受不了老猎人的压力，低下头双手撑地，大口地喘着粗气。

“基恩。”中年猎人盯着喘着粗气的自己的弟子，威严的说道，“你要注意，在与魔怪交手的时候，一定不能分神，否则就算是人面蛙都有可能杀死你！”年轻的猎人基恩虽然内心并不相信就连普通人都能杀死的人面蛙会杀死自己，但是他还是谦逊的点点头，说：“我知道了，纳尔森导师。”

纳尔森盯着基恩看了一会，说道：“好吧，上半夜你来守夜，过了午夜之后叫醒我，我来接替你。”说完，他并不理会基恩的神情，自顾自的躺在火堆旁边，陷入了睡眠当中。基恩看着自己的导师已经休息，不敢大意，他在这个临时营地的周围洒下了驱兽药剂，然后将双手剑抽了出来，反手握在手中。狩魔猎人都是经过专业训练的，反手握剑不仅可以保持体力，在遭遇魔怪进攻的时候，无论是防守还是反击都能达到最快的状态。

时间一分一秒的过去，黑森林变得越来越安静，四周黑暗的环境让这座诡秘的黑森林变得有些恐怖，基恩在之前的学习中知道，越是安静的环境，越容易出现危险，他不敢大意，屏气凝神的观察着四周，防备着突如其来的进攻。

好在，直到午夜来临，这个临时营地并没有发生什么事情，基恩在松了一口气的同时，内心也有一点失落，如果真的能够发生战斗，也许自己可以大显神威。

“不合格。”一个突兀的声音从基恩背后响起，基恩忍住了扭过头观看的冲动，他知道，这是纳尔森导师在批评他。“你在过了午夜的时候，精神有松懈的情况，要知道无论面对什么状况，猎人都不能有一丝一毫的松懈，好在你刚才并没有回头，否则你会有三种不同的死法。”纳尔森用烧得发黑的树枝戳着基恩可能遭遇攻击的地方，告诫着基恩。

“好了，后半夜的守夜工作我来做，你去休息吧。”纳尔森终于停止了对基恩的指导，转身站到了基恩刚才站立的位置，而基恩则回到纳尔森刚在休息的地方，躺了下来。之前的守夜工作令他的神经绷得很紧，现在根本没有睡意，不过他正努力强迫自己睡着，因为现在不睡，之后很难有一个好精神去面对接下来的路途。

好在猎人都有一套行之有效的助眠措施，基恩很快进入了睡眠。纳尔森看着基恩睡着的模样，露出了一丝欣慰的笑容，他不像基恩那样将武器直接拔出来，而是默默的盯着火堆发呆，或者说，沉思。

“咻——”、“铛！”、“噗呲……”。安戈洛黑森林又恢复了之前的宁静。

当基恩清醒过来的时候，他发现了三具狼人的尸首，这三具尸首都很完整，都是被一剑了结的。基恩清楚自己接下来的工作，他从腿上拔出一把短刀，熟练地将狼人的皮和牙齿剥下来。而纳尔森则从背包里拿出之前准备好的干粮，用篝火烤热，顺手拿起基恩剥皮之后的狼人的肉，加了盐巴烤了起来。

基恩一直都很抗拒食用狼人的肉，不过作为狩魔猎人，他必须学会适应不同的食物，无论是酒馆提供的鲜嫩的烤牛肉、甜美的葡萄酒，还是现在发硬的干粮和烤狼人的肉。纳尔森烤熟了一块烤肉之后，连同干粮一起递给基恩，而基恩没有拒绝，接过烤肉和干粮就吃了起来。

纳尔森一边继续烤着食物，一边对基恩说：“今天我们要快一点，争取在日落之前赶到安戈洛黑森林深处的克罗宁巫师家里，否则我们接下来要遭遇的魔怪要比这恐怖的多。”

基恩点点头，然后问道：“导师，这个克罗宁巫师到底是什么人，要住在这样的地方，要知道就算是最贫穷的奎尔王国，那里的魔法师都是贵族中的贵族，每一个都生活在富丽堂皇的法师塔里面，而克罗宁巫师……”

这个时候，纳尔森突然一脸严肃的面对基恩，郑重的说道：“记住，巫师不是魔法师，他们所使用的魔法，以及达成魔法的方式完全不同，如果你在一个巫师面前随意谈论魔法师的话，也许他们会让你生不如死！”基恩看着纳尔森严肃的样子，说道：“导师，抱歉，我下次不会犯这样的错误了。”纳尔森看着基恩的样子，换了一种语气对基恩说道：“基恩，你想想，之前也有很多人因为我们狩魔猎人会使用法印，就把我们当作巫师，如果有人这么称呼你，你会接受吗？”基恩想了想之前人们的语气和样子，摇了摇头。

“好了，吃饱了就赶路吧。”纳尔森见基恩吃的差不多了，于是将自己手中的食物快速的吃完。接着站了起来，拿起背包就出发了。基恩清理了一下手上的残渣，然后踢了两脚土将火焰熄灭之后，赶紧拿上背包追上来已经走了不远的纳尔森。

别以为狩魔猎人随时都能召唤马匹，那可是高等级的狩魔猎人才有的待遇，像纳尔森和基恩这样的狩魔猎人，只能选择步行赶路。

当两人赶到克罗宁巫师居住的小屋的时候，太阳的余晖已经快要渐渐消散了。纳尔森看了看克罗宁小屋的大门，上面似乎还残留着蜘蛛网，于是试探着敲了敲门，这时候，门

突然打开了。

一个带着高脚巫师帽的中年男人站在灰暗的房间里，似乎在等待着两人的到来，基恩努力睁大双眼，想要看清这个名叫克罗宁的巫师的样貌，但是怎样看都看不清，克罗宁巫师的脸像是蒙了一层灰色的布，挡住了一切。

“你还好吗，老伙计？”纳尔森早已熟悉了克罗宁独特的欢迎方式，他并没有搭理克罗宁，而是自顾自的走进小屋，随便找了一个地方坐了下来。“你还是这么不懂礼貌。”克罗宁抱怨了一句，然而并没有阻止纳尔森的动作，只是站到了一旁，用魔法将两个茶杯托在空中，送到了纳尔森和基恩面前。

“基恩，进来吧。”纳尔森招呼基恩进到克罗宁小屋里面来，“这是我的新弟子，基恩，这次出来希望能让他增加一点实战经验。”克罗宁微微抬起头，似乎看了基恩一眼，微微一笑：“怎么，你的其他徒弟都死了吗，你每次来我这里，都会带新的徒弟出现。”

纳尔森重重的咳嗽了两下，干笑着没有说话，而克罗宁则继续说着：“这位小朋友，我建议你尽快脱离这个人的指导，否则他可能会让你死无葬身之地。”纳尔森这时候终于生气了：“够了，克罗宁，不要吓唬我的弟子。”克罗宁耸耸肩，不再说话了。

基恩进到克罗宁的屋子里面，看着屋子的古怪的陈设，内心却有些慌乱。克罗宁说的并没有错，纳尔森之前的弟子也有不少，可是他的弟子要么是死了，要么是失踪了，总之没什么好下场。其实之前基恩选择导师的时候也有顾虑，因为有传闻纳尔森是一个运气不好的人，所以才导致了其弟子出现了那么多意外，不过狩魔猎人本身就是这样，要么死、要么失踪、要么退休，纳尔森的弟子死了不少，可其他导师的弟子也强不到哪里去，如果不是自己的家人都被魔怪……

“好了，纳尔森。”克罗宁打断了基恩的思绪，对纳尔森说，“这次你找我又有什么事情？”纳尔森放下了茶杯，说道：“欧利公国大公沃德豪斯的女儿，似乎中了术士的一种诅咒，欧利公国的魔法师都无能为力，所以我想到了你，看你是否能够解决这件事。”

“你要知道，我的收费可是很高的。”克罗宁看着纳尔森笑着说。“没问题，反正又不是我花钱，沃德豪斯大公的女儿中的诅咒似乎很难消除，我想他什么代价都愿意支付。”纳尔森看着克罗宁，一脸无所谓的说道。

“可是，”克罗宁顿了一下语气，“如果我也无法消除的话，就算是一来一去的费用，也是需要你们自己解决的，你明白我的意思吧。”纳尔森点了点头，“当然明白，没有问题，我相信你的实力。”

基恩没想到这件事竟然如此快就商定完毕了，他之前已经做好了在这里待一两天的准备，克罗宁似乎看出了基恩的心思，说道：“小朋友，我的时间可是很宝贵的，没时间让你们浪费，快点准备出发吧。”

出发？基恩有些不明白克罗宁的意思，因为现在已经是夜晚了，外面的魔怪比白天要多得多，现在出发就算是自带马匹的高级狩魔猎人，都没有十足的把握。然而克罗宁却表现的一脸轻松，这不禁让基恩对克罗宁的实力有点摸不着头脑。

“快点，基恩，开启传送阵的花费可是不小的，你要不想我破产，就快点过来！”纳尔森看着基恩还在那边发愣，忍不住催促道。

哦，原来是传送阵，基恩总算反应过来，他连忙跑上设置在克罗宁小屋里的传送阵，心中平静下来：“如果他能在夜晚穿越安戈洛黑森林的话，那以他的实力，绝对不会留在这样的地方。”基恩这样安慰自己。

一瞬间，他们已经来到了欧利公国的首都，奈希尔。

克罗宁和纳尔森没有一句废话，带着基恩直接来到了大公沃德豪斯的住所，沃德豪斯早已做好准备，看到两人到来之后，连忙让守卫让出一条道路，让两人直接进入自己女儿所在的房间里。

“嗯，很棘手啊，是永夜魔咒，看来你得罪的那个术士很不简单啊。”克罗宁在看完沃德豪斯女儿的诅咒之后，对沃德豪斯说道。

沃德豪斯听了克罗宁的话，内心反而平静下来，因为之前的那些魔法师，只有极少数的人认出了这个诅咒，这说明这个叫克罗宁的巫师，会有办法消除自己女儿的诅咒的。“那么，我如果想消除这个诅咒，需要付出什么代价呢？”沃德豪斯径直问道。

“很简单，五千魔晶石，再加上一件传奇魔法道具。”克罗宁也没有废话，开价道。

“什么？五千魔晶石？还有一件传奇魔法道具？你要知道，五千魔晶石足够我雇佣一个魔法师10年了！还有传奇魔法道具……”沃德豪斯没想到克罗宁会开这么高的价格。

“那么，你可以找那个你能雇佣10年的魔法师来解决这个问题，何必找我呢？”克罗宁看着沃德豪斯，继续笑着说。

“这……好吧，只要你能解除我女儿身上的诅咒，这个条件我可以答应你。”沃德豪斯知道对魔法师来说，是没有还价这件事的，所以在权衡利弊之后，还是痛快的答应了克罗宁的报价。

克罗宁在沃德豪斯答应了自己的条件之后，微笑着说道：“那么，接下来还请各位出去，沃德豪斯大公，如果您不信任我，可以留下来观看我解咒，不过我不保证您在看完之后，是否还能保持正常。”

“好吧，我们大家都出去。”沃德豪斯深深的看了克罗宁一眼，说道。

只过了五分钟，克罗宁就从房间里走了出来，沃德豪斯有些疑惑的问：“都解决了？”克罗宁笑着说：“我的时间很宝贵，不希望浪费在这件事上面。”沃德豪斯没有管克罗宁，而是进入自己女儿的房间看了女儿的状态，自己女儿的脸色惨白，不过看得出来，诅咒已经解除了。沃德豪斯虽然生气克罗宁的报价，不过还是言而有信的将报酬交给了克罗宁。

基恩看着克罗宁带着报酬离开的背影，有些羡慕的说道：“巫师赚取报酬真是太容易了。”而纳尔森同样看着克罗宁离开的背影，轻轻说道：

“你要是知道他得到这些的时候付出了什么，就不会这样说了。”P

# 微博留言

**玩游戏久了脖子好酸……有什么快速有效又美观的治疗方案么？！**

Mai_唯、衣：回复@大众软件果然棒:要不就娶了我吧
大众软件果然棒：回复@Mai_唯、衣:不必担心
Mai_唯、衣：软娘快点找个男盆友就好了
墨_沧：把显示器垫的高一点
行星群的流浪者：找个男朋友
蜀山亦玄：少侠，看你颇有机缘，老衲就传你易筋经吧
0破幻之瞳0柒澪：躺着玩
死咩的棉花肚：换个脖子
我宛如一个智障：找男朋友按摩(??? ω ???)
绝望中的歇斯底里：投胎。
迴梦影风：针灸推拿，然后去健身房多去练三角肌
浩金金金金金金金：不玩
一位不愿意透露姓名的司徒剑仙：有个姿势叫小天鹅
剑听：xbox kinect版
Senses启示：推拿 暂时禁游
年轻的搬砖工哟：找杨永信
FisherRain：后仰脖子直到发出声音
店员桑：躺着玩
刷卡太快請重刷_：帖膏药
萧月尘：电击

**晚上好！假期结束了！大家这几天都在家玩什么了呢？总结一下软娘的七天就是睁眼画个符中午刷个车下午找宝藏晚上……晚上……回顾一天的画面**

尉鼠魔：全场最佳：丁三石
Daisy01213：本來買了俠客風雲前傳，然而發錯了貨，7號才收到。。。於是我打了7天的山口山
燕园晨曦6315：晚上难道不是泡汉子么？
明绪伊鹤的幸福守恒：我上了五天班，明后天休息！！
FisherRain：假期开始手贱买了文明5，然后，没有然后了
无畏的Hoping：在玩崩坏3，摸摸胸
开心不开心的花花涵：到现在都还没成功进过游戏，一直闪退，微软你可以的
EZELi0：国行想玩是不是只能某宝买盘。
舞动的呢喃：那个非国行装百视通是怎么弄的？
卡拉是条落水狗：很好
明绪伊鹤的幸福守恒：啊，就像烤肉排时准备涂酱开吃了发现另一面没熟，在翻面接着烤的时候把肉排手滑掉到了沙地上，然后只好再次跑到50公里外的超市重新买。这么一代入角色后我哭出了声
头文字是T：所以到底是什么bug，这两天才开始玩
陈点点小贱人
陈点点小贱人：windows版的，早上一打开被踢到应用商店强制更新，将近50G重新下一遍。。好不容易到下午下好了，一进去又有更新，48G多。。再到11点多48G眼瞅着已经下完了，进度条50G，51G的继续跑。。真是跪了一天这会才玩上。。
Fluid_Dynamics_Yang：这网速不该一个多小时就下完了么
990-没想到你是这种0：那个bug啊。。其实没啥效率，3天前youtube就有人发了，我看到了自己试了试没成功
依轰忘睡不醒少年：沙发？

**大家参加校运动会都参加过哪些项目啊！？**

Nara-匡翊：铅球啊，唯一可以拿名次的项目，第一次报名参加，班主任死活不让我上场，非要把我换成比较像扔铅球的人，最后运动员检录，第一次发现我是如此瘦弱，然而小爷我劲儿大，第二年班主任没经过我同意就给我报上了……
小悟空君：班里就十个男生，因此参加过所有项目。含铅球。
渣男、肚肚：1500专业陪跑，递水
狂奔的查克拉：800拿过全校第二，即兴跳远全校第五
急需为信仰充值的设计师小西瓜：篮球，跳高，跳远，百米
一夕一兮_：观众
YellowUncleEX：其次就所有团队项目。。。。
defisym：出观众啊，强制的，懂得估计都是校友??
圈圈ryan：跨栏，铅球
某泫：在浪味仙，百事可乐，洽洽瓜子，乐事，呀！土豆，喜之郎果冻，各种不知名辣条，校门口烤冷面，麻辣烫，炸蘑菇，鱿鱼圈，炸臭豆腐等单项饮食大赛中均成绩优异，名列前茅。
陈-destiny：观众
柯基小短腿儿：排球！跨栏啥的……
神眼的Galatea：铅球，还有十个人拉绳跑
Nas_OldHertz：宣传播音台，倒霉学生会。
拭雪-巫师：有个叫定点射门的项目，就是在五个位置踢球进一个小门，结果我只进了一个还打到了裁判的头
天懸銀河-：观众
去河边看海鸥：观众啊，观众啊，观众啊，
杨雪姮：200m，一次都没进过决赛
准爵：走方队扛旗的
大众软件果然棒：回复@我宛如一个智障:跳一个给我看看
瓶子瓶子_蓝白是信仰：1000米=_=
大大大大大鼠：蛙泳50m 100m和各种游泳接力
瓶子_朱砂变：跳高跳远
我宛如一个智障：拉拉队
-piscesLKN：400米800米
北纬有个日兔侠：吃西瓜算不算
长白山的小白猪：捡球的志愿者
手残的天寒君：嗑瓜子
yoyojinjin：跳远

# 大众软件手机功能关注度调查

## 评分数据及排行取自微博和微信投票

市场中的智能手机越来越多样，简直让人挑花了眼，其实每人选择手机的时候，都有着自己的标准，我们选择了目前手机最喜欢宣传的一些特色，其中到底哪些是大家最看重的呢？来选择看看吧，也许在综合了广大读者的意见之后，会发现一款最适合最多人的手机呢。

### 1.价格 得票率 8.53%

### 2.性能 得票率 8.27%

对我们的读者来说，价格和性能还是最重要的选择因素，其得票率非常接近，且明显超过了第三名，很明显这两个选项的综合，即“性价比”是我们读者最关注的手机特性。这一结果也说明了为什么在苹果等海外品牌高端手机吸引大家关注的同时，内地厂商的高性价比手机虽然没有那么吸引眼球，却成为了市场中的赢家。



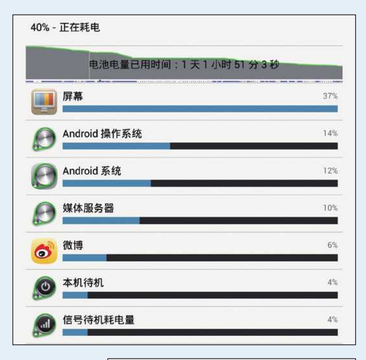

### 3.外形 得票率 7.37%

对我们年轻化的读者群体来说，手机的外形成为仅次于价格和性能的关注重点毫不奇怪，无论是智能手机的标杆产品——iPhone，还是内地最受欢迎的几大品牌，都在外形设计方面相当用心，也比较成功。



### 4.续航时间 得票率 6.73%

数码产品的续航时间一直是广大用户最关心的问题之一，尽管智能手机一直在努力提升电池容量和降低功耗，以尽量延长续航时间，为了追求技术的极限甚至出现了Galaxy Note 7电池频繁爆炸这样的事故，但我们认为续航能力的提升只是勉强赶上了手机应用能力的提升，以及因此带来的用户使用频率的增加，绝大部分智能手机仍需要一天一充才能保证用户的正常使用。




### 5.存储容量 得票率 6.60%

手机应用能力的不断增强除了对处理器性能、内存容量有越来越高的要求之外，存储App、缓存文件、多媒体文件占用的空间也越来越大，因此对手机存储容量的需求也越来越高。目前早期入门级手机16GB的容量已经很难满足普通用户，32GB很可能在近期成为新的入门型号标配，而高端型号的容量则达到256GB甚至更高，已经达到了主流笔记本电脑固态硬盘的容量水平。




### 6.操作系统阵营 得票率 5.38%

### 7.品牌 得票率 5.32%

### 8.大屏 得票率 4.62%

### 9.快充能力 得票率 4.42%

### 10.拍摄能力 得票率 3.91%

从投票结果看，价格关注度高居第一名非常符合我们读者群体的实际支付能力，但笔者本来以为会比较受年轻人关注的材质、轻薄、色彩等均未能入选TopTen。

我们的读者对手机“内涵”的要求更高，前5名中至少3项是对使用体验提升很明显的项目，TopTen中6～10项除了“品牌”之外，也均是类似项目。另外我们的读者似乎比较偏向“传统”应用方式，对一些新能力并不是很感冒，如指纹识别与防水能力排名分别为13、14，超高分辨率和NFC功能排名分别为19、20，语音交互功能甚至直接排名垫底。

当然从调查中也可以看到目前手机厂商敢于革新手机设计的依据，例如前置按键和可更换电池，这两个非常传统的设计，在票选中位于22、23名，而这两种设计也确实被很多手机型号放弃，用来换取更大的屏占比和电池容量及稳定性。P

# 大众软件

**2016年第10期 总第493期**

**主管单位**
广西出版传媒集团有限公司

**主办单位**
广西金海湾电子音像出版社有限公司

**编辑出版**
广西电脑游戏新干线编辑部
**社长** 施伟文 **总编** 滕耀胜 **执行总编** 韦松林

**编辑部**
汪澎（主任） 赵征（副主任）
**栏目编辑** 杨文韬 韩大治 王铮 武国文
**专栏记者** 武国文
**本期责编** 韩大治

**市场部**
李喆 韩沂杳

**广告部**
李晶
**电话** 010-88118588-801

**发行部**
韩灵合
**电话** 010-88118588-601
**传真** 010-68686261

**联系我们**
**电话** 010-88118588-501
**新闻热线** 010-88118588-101
**通信地址** 北京市100040信箱18分箱 邮编 100040
**投稿邮箱** editor@daruan.com

**平面设计** 汤瑛
**印刷** 北京盛通印刷股份有限公司
**国际标准刊号** ISSN 1672-0148
**国内统一刊号** CN 45-1304/TP
**邮发代号** 48-154
**发行范围** 国内公开发行
**发行代理** 北京情文图书有限公司
**官方淘宝店** http://shop122589517.taobao.com
**手机报：** 编写短信game发送到号码10658000订阅
**电话** 010-65934375
**广告许可证** 4500004000185
**出版日期** 2016年10月15日
**零售价** 人民币 12.00元






“蝗虫玩家”一般是指一个新游戏开服之后马上涌入，然后等到游戏收费或者没有兴趣之后，又会很快退出不再去玩的人。我原以为，像我这样的资深玩家，一般是不会成为“蝗虫玩家”的，但当我玩到一个游戏之后，我却背弃了自己的原则，头一次成了蝗虫玩家，这也算得上是头一遭了。这个游戏不是别的，正是目前网易推出的大热手游《阴阳师》！

关注过我的朋友应该都知道，我是一个二次元老Fans了，对日系的作品和CV（配音演员，也就是俗称的声优）非常感兴趣。所以当网易把在日本表现非凡的轻小说作品《阴阳师》改编成游戏，并且请了大量日本顶级CV配音的时候，我是万分激动的。觉得过了这么长时间，总算等到了一个以日本阴阳师文化为题材的手机游戏作品了，于是我马上下载来玩。

不得不说，游戏本身的素质非常的棒，无论是画面还是剧情，都可以说是同类作品的佼佼者。我也投入了两周左右的时间体验了这个游戏，然而，当游戏进入正轨之后，我却毅然决然的放弃了这个游戏。

为什么？

因为这个游戏，进入了我最熟悉的中国手游套路——刷日常，也许对于一般的玩家来说，刷日常很好玩，但是对于我这种玩了这么多年游戏的玩家，刷日什么的最讨厌了。

我突然很同情那些曾经被我口诛笔伐的所谓“蝗虫玩家”，也许他们当中的相当一部分人，并不是因为不爱这个游戏，或者说只为新鲜感。而是游戏设计的太乏味、太课金，让他们爱不动了。两周，我只用了两周就放弃了这个游戏，放弃了这个原本能成为中国游戏标杆的游戏，成为了一个“蝗虫玩家”。

我很遗憾，很遗憾……

**软饭王**
**wangzheng@popsoft.com**




大众软件
微信公众平台



大众软件
App“游戏联播”




大众软件
游戏手机报



融合近千家主流杂志、出版社、自媒体
聚合高品质内容
以内容为本，社群为链
构筑知识链与关系链完美整合的阅读生态美学
核
聚
变
从数字视角认知世界：人类发展的又一里程碑
构筑名人知识库、社群自主学习生态及话题知识链
从不同视角凝聚人类智慧的力量
通过知识，以不变应万变，演绎数字时代知识进化美学
展现社群化阅读的读心美学
兴趣大数据算法的降噪引擎
独创的社群读心引擎
构筑内容精准分发上的黄金分割
降噪引擎 + 读心引擎 = 共鸣引擎
社群化阅读时代来临
畅读 VIVA
6.0
畅读 VIVA 6.0
社群化阅读全新体验
畅观天下 · 读揽人心




# 2016中国电子竞技颁奖盛典

时 间：2016年10月18日
地 点：北京 · 竞园艺术中心

主办单位：中国电子竞技运动发展中心
承办单位：北京华游竞界科技发展有限公司